JOC FULL BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH INTRĂ ÎN AVENTURĂ!

LEVEL



Preț 14.99 lei
Decembrie 2011

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 100 de PAGINI cu şi despre fotografie!



Redacția revistei
CHIP FOTO-VIDEO
vă urează
sărbători fericite și
vă mulțumește că
ați fost alături de noi
și în acest an!



Ediția lunii decembrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO poate fi achiziționată prin pachetul promoțional „FOTO-VIDEO + cartea „FOTOGRAFIA DE PORTRET", la prețul de 22,98 lei sau în formatul obișnuit, la prețul de 10 lei.

Libraria CHIP ONLINE.ro

Cartea poate fi comandată și online pe **www.chip.ro/librarie** sau poate fi achiziționată din librării.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

IATĂ VIN **COLINDĂTORI**

Ah, și ce mai colindători, frate! Jocuri, unul mai apetisant decât celălalt, așa cum ne-am obișnuit să se întâmple în această perioadă a anului, ei, uite că ne înghesuie deja. Dar, cum mulți sperau la o copertă Skyrim, iată că nu s-a întâmplat nici de data asta. Motivul, părerea mea, este foarte simplu: e mare, băi, atât de mare încât am decis să-i dau mai mult timp lui Marius ca să-l doboare, dar și să-i rezerv mai mult spațiu de desfășurare în ediția următoare. Până atunci, propun să ne încălzim cu Joker, cu nasul spart în urma confruntării cu Batman pe coperta ediției din luna august. Dar tot un zâmbet a rămas băiatu'! Mai avem și un concurs la pagina 11, cu atâtea premii cât încălzim câțiva norocoși, dar mai ales câteva review-uri îndelung așteptate. Care nu a prins ediția asta (BF3 anyone?), fiți sigur că a fost lăsat dintr-un motiv anume pentru ediția următoare. Așadar, lectură plăcută, liniște și pace. Și bani, mulți bani ca să ne umplem de joace. A, știați că, cel puțin teoretic, ediția următoare apare mai repede, cam prin 24 decembrie? Eu așa sper. Hă-hăc! Pe cine păcălesc...

P.S. Propun The Oddboxx drept joc full pentrui ediția din ianuarie. Cine-i în favoare?

KiMO



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Dark Souls
2 Batman: Arkham City
3 Uncharted 3



Koniec
1 Dark Souls
2 Batman: Arkham City
3 Heroes VI



cioLAN
1 Dark Souls
2 Heroes VI
3 Batman: Arkham City



Marius Ghinea
1 RaceRoom The Game 2
2 Dark Souls
3 Heroes VI



Caleb
1 Dark Souls
2 Heroes VI
3 Batman: Arkham City



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.







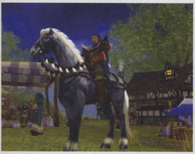






Runes of Magic

COD BONUS



Inscripționat pe DVD, veți găsi un cod ce vă oferă un mount în cunoscutul MMO Runes of Magic. Este vorba despre așa-zisul Black Horse, un cal cu ajutorul căruia vă veți putea deplasa cu 60% mai repede prin lumea jocului. Pentru a instala jocul, va trebui să folosiți executabilul Runes of Magic din secțiunea EXTRA de pe DVD. Este necesară și o conexiune la internet.

IMPORTANT:

Codul poate fi validat la adresa: *tinyurl.com/6hpcgxb (trebuie să aveți deja un cont Runes of Magic pentru a valida codul. Înregistrați-vă aici: tinyurl.com/bwt4s9f).*

Codul este în formatul 1234_ABCDEFGHIJ (nu uitați să adăugați liniuța despărțitoare, în cazul în care nu este vizibilă pe disc).

CONCURS RUNES OF MAGIC LA PAGINA 11!



BROKEN SWORD
THE ANGEL OF DEATH

George Stobbard este așa cum îl știm. Ghinionist în afaceri și în dragoste, mereu gata să captureze atenția vreunui cult misterios sau să se afunde până în gât într-o conspirație religioasă dacă la mijloc se află o pereche de sâni convingători și-un creier mai mare decât al lui. N-a putut spune „nu!" în The Sleeping Dragon, așa că Îngerul Morții îl găsește la cârma unei mici afaceri (o agenție de cauțiuni) aflate în pragul falimentului. Singura lui consolare este o crosă de golf pe care nu ezită s-o transforme în subiect de discuție ori de câte ori găsește o ureche înțelegătoare. Necazurile nu întârzie să își facă apariția, sub forma unei… ați ghicit, domnișoare blonde, aflate într-un conflict de interese cu mafia locală, iar taica George, urmărit acum și de ghinion și de mafie, se va trezi în miezul unei conspirații ce implică o armă folosită de Moise asupra egiptenilor și o grupare de fanatici religioși. Treburi obișnuite, nimic nou pentru el.

Point&click, dialoguri cu ghiotura, puzzle-uri cât cuprinde. The Angel of Death le are pe toate. Ne transportă în timp, într-o perioadă în care quest-ul era quest și puzzle-ul puzzle. Vânătoarea de pixeli revine în forță, însă fanii genului nu vor întâmpina probleme. The Angel of Death trebuie admirat măcar pentru curajul cu care își vântură point&click-ul bătrânesc, tonele de dialog și puzzle-urile „old skool" pe sub nasul action-urilor tinere, vânjoase și cu gașca de fani mai mare. The Angel of Death este bătrân și singur și se mândrește cu asta. Un adevărat lup singuratic. Ca orice pustnic, poate deveni ușor morocănos cu nou-veniții, dar vechii lui prieteni se pot înfrupta liniștiți din înțelepciunea sa.

Manual si Ghid in sectiunea EXTRA de pe DVD.

CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

ANNO 2070
Transformă-te într-un arhitect al viitorului împreună cu Anno 2070, o strategie futuristă marca Ubisoft.



DEUS EX: UNREAL REVOLUTION
Un foarte interesant mod pentru jocul Deus Ex, ce parodiază povestea celui mai nou titlu din serie - Deus Ex: Human Revolution.



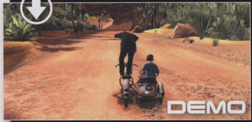
LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7
Pentru că nu vă mai satură Dumnezeu...



WATER
Water este o conversie totală pentru Half-Life 2, o aventură doldora de puzzle-uri, cu grafică și gameplay aparte. Este povestea unei sirene și a unor pescari care, de fapt, nu sunt pescari...



THE ADVENTURES OF TINTIN
Un adventure captivant, chiar deosebit. Review-ul poate fi citit chiar în aceasta ediție.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Alege-ți facțiunea!



EXTRA

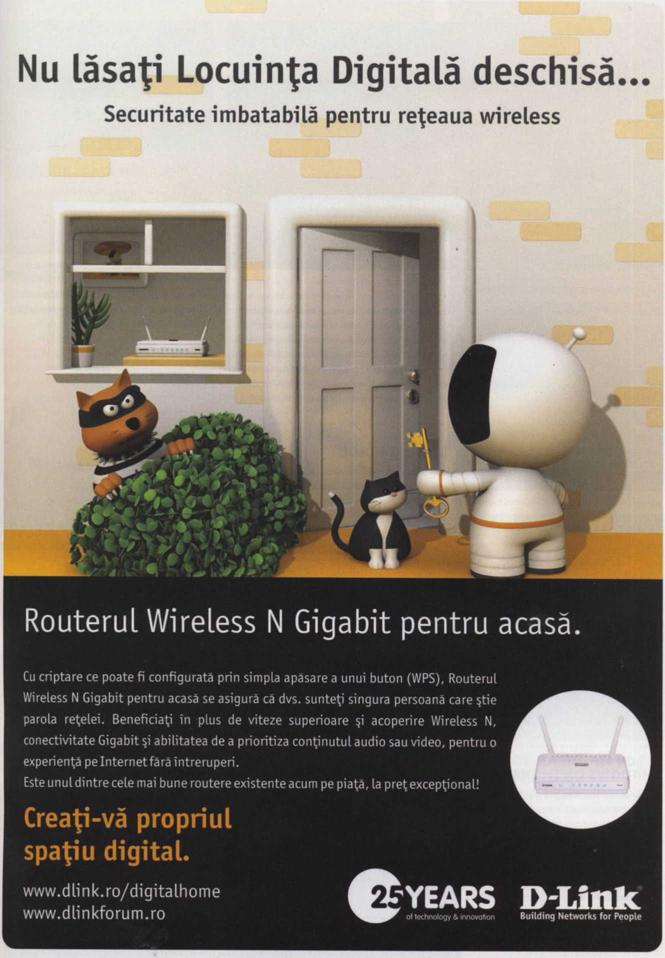


STEALTH BASTARD
(VERSIUNE COMPLETĂ)
Un platformer old school pur și simplu demențial, inspirat de Metal Gear și Super Meat Boy. Tactical Espionage Arsehole!



NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!


Nu lăsaţi Locuinţa Digitală deschisă...
Securitate imbatabilă pentru reţeaua wireless
Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.
Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteţi singura persoană care ştie parola reţelei. Beneficiaţi în plus de viteze superioare şi acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit şi abilitatea de a prioritiza conţinutul audio sau video, pentru o experienţă pe Internet fără întreruperi.
Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piaţă, la preţ excepţional!
Creaţi-vă propriul spaţiu digital.
www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro
25 YEARS
of technology & innovation
D-Link
Building Networks for People

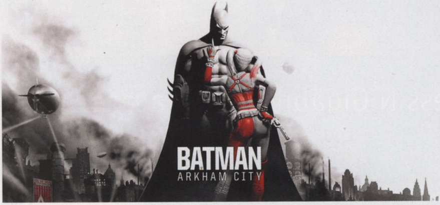


BLIZZARD ARCADE – ANUNȚAT

Blizzard Entertainment ne anunță că, odată cu primul expansion pentru Starcraft II, Heart of the Swarm, va lansa și Blizzard Arcade, o prăvălie virtuală dedicată exclusiv conținutului (neoficial) starcraftian. În principiu, Blizzard Arcade va permite distribuirea în mod organizat a conținutului creat de modderi cu ajutorul toolset-ului. Pentru început, accesul la mod-urile și mini-jocurile create de modderi va fi gratuit, urmând ca, într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat, aceștia să-și poată scoate la vânzare cele mai măiestre dintre creații. Lansarea prăvălioarei de mod-uri va coincide cu un update major pentru editorul de nivelul al jocului, care va permite realizarea de secvențe cinematice și integrarea creațiilor personale (modele de personaje & CO) din diferite programe grafice, cum ar fi 3D Studio Max.

ARKHAM CITY – MAI VALOROS DECÂT GUANO!

Warner Bros. au motive de bucurie: Omul Liliac încă mai are suflu și reușește să transforme în aur curat orice produs căruia îi este asociat. De exemplu, Arkham City, action-ul celor de la Rocksteady. Ei bine, Batman: Arkham City, sequel-ul celebrului Arkham Asylum, a reușit să se vândă în peste două milioane de unități în prima săptămână de la lansare. Și este vorba doar de versiunea pentru console...





MAGICKA: THE STARS ARE LEFT

Paradox Interactive și studiourile Arrowhead au anunțat un nou add-on pentru Magicka. Botezat The Stars are Left (prietenii lui Cthulhu știu de ce), mini-expansion-ul va conține o nouă campanie co-op pentru 4 jucători, câteva costume, inamici și mai multe unități de tip boss, două hărți pentru modul challenge, cinci noi achievements via Steam, clădiri ciclopice, forme non-euclidiene și orori indescriptibile. The Stars are Left va fi lansat cel mai probabil în luna decembrie (adică ce a mai rămas din iarna acestui an).



POSTAL 3 AR PUTEA FI LANSAT ÎN DECEMBRIE

Mult-amânatul și viitor controversatul shooter Postal 3 ar putea fi lansat, în sfârșit, în luna decembrie. Conform unui articol apărut pe un site elvețian, preluat și tradus de către cei de la Voodoo Extreme, Postal 3: Catharsis in Cologne ar urma să ajungă în magazinele de specialitate în data de 10 decembrie 2011. Gbase.ch afirmă că informația lor este primită direct de la sursă, Vince Desi - CEO Running with Scissors - dezvăluindu-le acest mic detaliu. Să curgă sânge! Și procese! Mii de procese!

SHADOWS ON THE VATICAN

Adventure Productions ne-a informat că studioul 10th Art lucrează la dezvoltarea unui joc adventure point-and-click intitulat Shadows on the Vatican. Conform celor anunțate, acțiunea acestuia se va desfășura episodic, debutul urmând să fie făcut de Greed (primul episod) în viitorul apropiat. Jucătorii vor intra în rolul preotului James Murphy, aflat într-o vizită oficială la Roma, al cărui rol este să scoată la lumină modul în care a dispărut prietenul său Cristoforo.





XCOM AMÂNAT

Rezultatele financiare Take-Two Interactive pentru al doilea trimestru (încheiat în 30 septembrie 2011) al anului fiscal 2012 nu sunt foarte roz în comparație cu anul trecut. Față de aceeași perioadă a anului (fiscal) trecut, publisher-ul american a înregistrat pierderi. „Pentru al doilea trimestru al anului fiscal 2012, venitul net a fost de 107 milioane de dolari, față de 245 de milioane de dolari cât s-au înregistrat în al doilea trimestru al anului fiscal 2011". Totuși pentru a nu-și speria investitorii, oficialii Take Two au recunoscut că pierderile au fost mai mici decât se așteptau. Nici măcar pierderile nu se mai ridică la înălțimea așteptărilor... Acum că am văzut în ce ape financiare se scaldă Take-Two, să trecem la subiectul știrii, și anume la amânarea shooter-ului XCOM. Programat pentru lansare în anul fiscal 2012, XCOM (publicat de 2K Games, un subsidiar Take-Two Interactive) a fost împins cu brutalitate în anul fiscal 2013, ceea ce înseamnă că data de lansare se află acum între 1 aprilie 2012 și 31 martie 2013.

MODERN WARFARE 3: VÂNZĂRI RECORD

EPICUL și VISCERALUL sunt încă la mare căutare. Mai ales când vine vorba de EPICUL și VISCERALUL marca Activision. Ați ghicit: încă o știre despre succesul imens înregistrat de eternul shooter Call of Duty. De data aceasta, împricinatul este Modern Warfare 3, care a reușit performanța de a hipnotiza peste șase milioane de războinici pe cât de virtuali, pe atât de moderni. Deși logica și bunul simț dictau o scădere a popularității francizei Call of Duty după războiul murdar dintre Activison și Infinity Ward, s-a dovedit că, dacă omul vrea să arunce cu bani în tine cu orice preț, logica și bunul simț dispar complet din peisaj. De exemplu, Black Ops a reușit să încaseze 360 de milioane de dolari în primele 24 de ore de la lansare, un record care a fost doborât de nimeni altul decât următorul titlu Call of Duty, adică Modern Warfare 3. Preacinstitul și degrabă încasatoriul de profit nevinovat Activision a reușit să vândă în doar 24 de ore 6,5 milioane de exemplare din Modern Warfare 3, adică marfă în valoare de aproximativ 400 de milioane de dolari. Doar în Statele Unite și Marea Britanie. Așteptăm cu mare interes următorul Call of Duty. Cumpărați, cumpărați, cumpărați...





GEARS OF WAR 3 – RAAM'S SHADOW

Vivat DLC-ul, trăiască în veci farmecul lui! Dacă ați fost neglijenți și n-ați achiziționat un Season Pass (o chestiuță de 2400 M$ Points care vă oferă accesul la primele X bucățele de DLC pentru Gears of War 3), atunci va trebui să scoateți din buzunarul virtual 1200 M$ Points pentru a prelungi cu trei ore durata de viață a single player-ului lui Gears of War 3. TREI ORE ÎNTREGI? Cum e posibil așa ceva? Simplu, cu ajutorul DL... addon-ului RAAM's Shadow, care va fi lansat în 13 decembrie și va oferi jucătorilor posibilitatea să intre în bocancii personajului principal din seria de benzi desenate Gears - Michael Barrick - și a prietenului RAAM (pentru necunoscători, este boss-ul primului joc), într-o scurtă aventură sângeroasă, plasată cu 14 ani înainte de evenimentele din serie. De asemenea, DLC-ul va mai include 6 noi modele pentru modurile multiplayer și o culoare exclusivă pentru armele de foc: chocolate. Să vină!



1 MILION DE JUCĂTORI ÎN DC UNIVERSE ONLINE

Se pare că decizia Sony Online de a elimina taxa pentru DC Universe Online a fost una deosebit de inspirată și profitabilă. Dacă acum ceva timp MMO-ul cu indivizi suspecți în colanți glam era în pericol de a fi dus la groapă, trecerea la un model free-2-play (adică microtranzacții care într-un final ajung să te coste mai mult decât taxa lunară dacă ești haplea și nu te mai satură Dumnezeu de bonusuri) a atras peste un milion de jucători în mai puțin de o lună de zile. Cred că a sosit timpul să-mi pun capa de apărător al dreptății și să dau și eu o tură prin Universul DC...



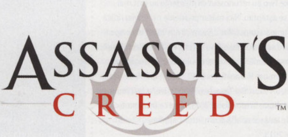
BATTLEFIELD 3 INVADEAZĂ MAGAZINELE

CEO-ul Electronic Arts, preacinstitul John Riccitiello, a anunțat că nu mai puțin de zece milioane de exemplare din FPS-ul Battlefield 3 au fost livrate magazinelor de specialitate. Conform unui raport NPD Group, în luna octombrie s-au vândut aproape două milioane de exemplare doar în Statele Unite.



UN NOU ASSASSIN'S CREED ÎN 2012

Publisher-ul și producătorul francez a anunțat că va lansa anul viitor un nou joc din seria Assassin's Creed. Acest lucru a fost confirmat și de către Yves Guillemot - CEO Ubisoft - care a declarat că „va exista un alt joc Assassin's Creed în 2012; acesta va fi un titlu important și vom comunica mai multe detalii cu privire la această lansare în lunile următoare." Declarația vine ca o confirmare pentru cele afirmate de



Alexandre Amancio - directorul creativ Ubisoft - care preciza că Assassin's Creed: Revelations nu este ultimul joc din trilogie, iar Revelations va fi doar finalul unui ciclu început acum patru ani de zile în Ierusalim, cel al lui Altaïr Ibn-La'Ahad, urmat de cel al lui Ezio Auditore da Firenze în Italia. Așadar, declarația lui Amancio confirmă că producătorul francez va lansa un nou joc Assassin's Creed (foarte probabil III) înainte de sfârșitul anului 2012, atunci când Apocalipsa va ajunge la zi și sfârșitului lumii ne va bate încetișor la ușă.



DLC-URILE PENTRU SKYRIM VOR FI MAI SUBSTANȚIALE

Deși ne așteptam cel puțin la niște potcoave aurite în valoare de 5 euro pentru sărmanii cai nordici, Todd Howard ne asigură că viitoarele și inevitabilele pachețele cu DLC pentru Skyrim vor fi mai substanțiale decât am fost obișnuiți în Oblio. Și, probabil, mai scumpe. „DLC-urile micuțe, lansate rapid, s-ar vinde foarte bune, dar nu ele sunt prioritatea noastră. Nu vom avea atât de multe DLC-uri, dar vor fi mai mari și vor avea mai multă substanță", a declarat Howard într-un interviu acordat site-ului Wired.com. Bun așa, dar sunteți siguri că jucătorii chiar nu vor potcoave de aur? La cum aruncă cu bănetul în Activision, sigur se găsesc câțiva dolărei și pentru o textură sau două în Skyrim...



FALLOUT: NEW VEGAS – ULTIMATE EDITION

Lucruri bune se întâmplă celor care așteaptă. Eu n-am așteptat și am reușit să cumpăr două DLC-uri pe care nu le-am putut folosi. Dacă aș fi avut răbdare și încredere în Bethesda, aș fi așteptat cuminței un GOTY, ceva, cu toate DLC-urile incluse. Pentru că apariția unei asemenea ediții era inevitabilă. Oblio a avut una, Fallout 3 a avut una, iar acum a sosit rândul lui New Vegas să fie livrat la pachet cu toate DLC-urile, cât de mărunte ar fi ele. Este vorba de proaspăt anunțatul Fallout: New Vegas – Ultimate Edition, un pachețel care conține jocul plus toate DLC-urile lansate până acum (Dead Money, Honest Hearts, Old World Blues, Lonesome Road, Courier's Stash si Runners' Arsenal), pe care eu am fost nevoit să le piratez, deși am reușit cumva să plătesc pentru ele. Ultimate Edition va fi disponibilă începând cu data de 10 februarie 2012 pentru PC, X360 și PS3. Așadar, cei care n-au apucat să guste din fructul radioactiv pot savura acum experiența completă. La același preț ca al jocului original în ziua lansării. După cum spuneam, lucruri bune se întâmplă celor care așteaptă.

MECHWARRIOR ONLINE

Studiourile Piranha au dezvăluit că lucrează la un nou joc din seria MechWarrior. De această dată vorbim despre un titlu exclusiv online, care se va axa pe partide de luptă între mai multe echipe compuse din patru jucători. De asemenea, producătorii promit implementarea unui sistem de micro-tranzacții și a unui magazin online, însă ne asigură că banii nu vor aduce victoria sigură celor care vor opta pentru acest sistem de plată.





UN NOU ALAN WAKE LA VGA 2011

Conform celor anunțate până acum de persoanele responsabile de show, parțial confirmate și de către Larry Hyrb (Director of Programming pentru Xbox Live.), s-ar părea că în cadrul evenimentului Video Game Awards 2011 din 10 decembrie 2011 va avea loc prezentarea unui nou joc Alan Wake. Acesta va fi disponibil doar digital și, conform celor sugerate de site-ul Kotaku.com, va fi intitulat Night Springs (show-ul TV din prequel).

CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI CATAN, ORGANIZAT DE LEVEL ȘI IDEAL BOARD GAMES ÎN EDIȚIA OCTOMBRIE 2011 SUNT URMĂTORII:



Sebastian Albu	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Horia Calborean	Extensia Catan 5/6 jucători
Szabo Eniko	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Colhon Andrei	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Becheanu Costin	Navigatorii + premiul special, un joc Rețeaua Energetică
Sumandan Dominic	Orașe&Cavaleri
Alexandru Marin	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Cristache Andreea Cristina	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Bianca Alexandra	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Petrea Vlad	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Victor Cristian	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Gheorghe Razvan	Navigatorii
Alecsandru Timoifte Bogdan	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Dark Ness	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Tudor Rogojanu	Orase&Cavaleri
Șandru Rareș	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Vlad-Iulian Drilea-Apetrei	Navigatorii
LAS Vandal Art.Ist	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Catalin Cucu	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Lobodics Tibor	Coloniștii din Catan - jocul de bază

CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI CHILD OF EDEN DIN EDIȚIA OCTOMBRIE 2011 SUNT URMĂTORII:

Carstoiu Vlad din Brașov
Bogdan Gheorghe din București
Cioaca Alexandru din Craiova
Militaru Ionut din Bănești
Stelea Gabriel-Claudiu din Predeal



Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail: emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.

GOTHAM CITY IMPOSTORS – ÎN IANUARIE

DC Entertainment ne anunță că Impostorii din Gotham City ne vor invada PC-urile și consolele în luna ianuarie. Data exactă de lansare a shooter-ului multiplayer Gotham City Impostors este 10 ianuarie 2012. Jocul va fi lansat doar în ediție digitală pentru PC, Xbox 360 (Xbox Live Arcade) și PS3 (PlayStation Network). Mai mult, umblă vorba pe internet că în luna decembrie a acestui an va avea loc un test beta al jocului, dar data exactă va fi anunțată pe site-ul oficial al jocului (www.gothamcityimpostors.com).



SE VOR LANSA

Assassin's Creed Revelations	PC	Ubisoft
Star Wars: The Old Republic	PC	Electronic Arts
Trine 2	PC	Atlus
Rocksmith	PC	Ubisoft

CONCURS
Runes of Magic

LEVEL și Frogster, distribuitorii MMO-ului Runes of Magic, vă invită să participați la un nou concurs, ce are ca premii următoarele „jucării":

1x
Roccat Apuri Active USB-hub with Mouse Bungee



3x
Steelseries Qck Surface - Runes Of Magic - Limited Edition Mousepad



2x
Logitech Rumble Gamepad F510



Pentru a intra în concurs trebuie să validați codul unic de pe DVD la adresa **www.level.ro/concursrom**. Atenție, data limită pentru înscrieri este 05 ianuarie 2012. Câștigătorii vor fi anunțați în ediția lunii februarie 2012. Succes!

MASS EFFECT 3

GEN RPG 3RD PERSON SHOOTER PRODUCĂTOR BIOWARE DISTRIBUITOR ELECTRONIC ARTS ONLINE MASSEFFECT.BIOWARE.COM DATA APARIȚIEI FEBRUARIE 2012

Arde focu-n galaxie? Eu m-ascund dup-o cutie

În ultima vreme, conceptul de RPG a devenit mai mult sau mai puțin congruent cu jocurile Bioware. În timp ce elementele de mecanică atașate evoluției personajelor – punctele de experiență, atributele, talentele sau inventarul – transcend genul și pot fi întâlnite cam în orice mod multiplayer al unui shooter AAA, dimensiunea socială și implicațiile pe care le poți avea printr-un sistem de alegeri și consecințe se găsesc astăzi doar în segmentul „pur-sânge" al jocurilor de rol.

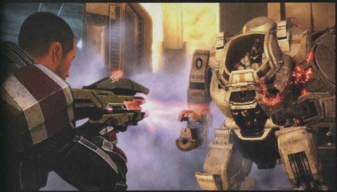
Ele sunt însă atât de importante pentru această specie încât alte laturi, precum lupta, pot lua orice formă fără a altera definiția jocului. Astfel, pe vremuri era de la sine înțeles că, dacă vrei să te iei cu cineva la bătaie într-un RPG, vei avea o provocare de natură tactică de depășit. După Jade Empire și două jocuri Mass Effect, cred că îi este clar oricui că un RPG poate include kung fu, respectiv abordarea unui third person shooter fără să alunece în panta minimalistă și pentru unii denigratoare a genului action RPG.

De fapt și de drept, aceste trunchieri contemporane și-au atras propria hoardă de fani, dovadă stând însuși jocul de față, o a treia escapadă în lumea protagonistului unisex Shepard, un erou a cărui poveste variază atât de mult de la jucător la jucător încât ar fi imposibilă o descriere exactă a întâmplărilor care l-au adus la cea de-a treia încarnare.

Povestea continuă de unde am lăsat-o după DLC-ul „Arrival", adică pe Pământ, unde Shepard răspunde în instanță acuzațiilor până când este întrerupt de o invazie iminentă. Ca și în Mass Effect 2, se poate continua salvarea preexistentă, iar deciziile din primele două jocuri vor avea, pare-se, o pondere foarte mare în calcularea situațiilor-consecință generate. În cazul în care veți începe Mass Effect 3 fără opțiunea de importare, nu va exista acel comic dinamic din Mass Effect 2.

Parte din procesul de „aprofundare" a elementelor RPG, se pare că sistemul minimalist de level up va câști-







ga în complexitate, alături de configurația armelor şi chiar freza personajului, chiar şi în cazul în care e folosită o salvare de import. Iar cea mai radicală modificare pare că va fi alegerea modului de joc dintre trei variante: Adventure, în care lupta e simplificată, dar rămân variantele de dialog; Action, în care lupta se desfăşoară normal, dar dialogurile sunt automatizate, şi RPG, acelaşi mod de joc de până acum: luptă la dificultate normală şi opțiuni de dialog.



Când vine vorba de luptă, baza a rămas aceeaşi, dar se vor introduce mecanici de action deja consacrate în regii genului (Uncharted sau Gears of War), cum ar fi posibilitatea de a trage de la adăpost fără a ținti în prealabil, eliminarea unor bucăți de armură a duşmanilor în funcție de zona în care tragi sau clasica rostogolire menită să te ferească de gloanțe. Pe lângă asta, atacuri cât se poate de cinematografice şi spectaculoase vor fi accesibile în lupta melee, personalizate şi modelate în funcție de clasa personajului. Mixul acesta de elemente RPG şi action FPS clasic vrea să aducă în joc fanii a două stiluri de joc foarte diferite, dar care pentru acest joc chiar funcționează. A fost o încercare salutară adusă cu primul Mass Effect, care la momentul respectiv a scindat fanii jocului în două facțiuni. Din fericire pentru joc şi Bioware, facțiunea care urla din toți bojocii moartea RPG-ului ca joc de sine stătător nu a avut chiar atât de mulți adepți. A fost de-ajuns un joc pentru a lansa un trend. Voilà şi Dragon Age hack and slash cu care ne-am delectat nu demult.





Jocul în echipă

În tandem cu direcțiile pe care pare să meargă industria în ultimul an, Mass Effect 3 va face marele salt înspre multiplayer – mai exact, un mod cooperativ cu până la patru jucători va fi disponibil, deşi acesta nu va viza campania single player, ci o serie distinctă de misiuni, în care o gamă mult mai largă de clase şi rase reprezintă catalogul de selecții. Întregul sistem care permite acest mod se numeşte Galaxy at War şi vine în completarea poveştii space opera din single player, ca o descriere la nivel macro a războiului galactic din cadrul jocului. Vestea cea mai interesantă vizavi de Galaxy at War este că, aparent, aceasta va afecta finalul campaniei single player, încurajându-ne să vizităm







cele două moduri de joc în paralel. Multiplayer-ul va fi disponibil atât prin Steam, cât şi prin PSN sau Xbox Live.

Însă, acest Galaxy War nu pare a fi o adiţie revoluţionară pentru joc. Cei care au avut norocul să se joace pentru câteva ore acest mod au fost unanimi când au spus că ceea ce se întâmplă în campania multiplayer a lui Mass Effect 3 este un shooter în coop foarte clasic, unde patru jucători vor lupta pentru neatârnare în moduri deja văzute şi fumate de multe alte titluri de profil. Diferenţa masivă între single player şi multiplayer este faptul că, pentru prima oară în istoria seriei Mass Effect, vom putea juca şi cu altceva decât un reprezentant al rasei umane. Ba mai mult, personajele prezente în campania coop multiplayer nu au nici în clin, nici în mânecă cu cele din single player. După cum am scris şi mai sus, cele două moduri se completează unul pe celălalt, aşa că existenţa unor personaje noi este firească şi necesară. În cadrul multiplayer-ului vom putea alege din şase rase, toate cunoscute nouă din jocurile de până acum. Fiecare dintre cele şase clase va putea alege între două profesii, asigurând o prelungire a timpului pe care îl vei petrece în joc. Mai ales că, separat de modul single player, şi personajele din multiplayer vor creşte în nivel şi vor avea acces la diferite puteri şi la opţiunea de a modifica armele pe care le foloseşti cu moneda pe care o vei câştiga în joc.



Modul multiplayer este o variaţie a modului deja ultra folosit de jocurile momentului, jucătorii fiind nevoiţi să supravieţuiască la 11 valuri de inamici, din ce în ce mai puternici şi mai agresivi. Cu toate acestea, Bioware a încercat să facă modul mai interesant, deoarece, pe lângă fiecare val de inamici pe care va trebui să îi facem una cu podeaua, vom avea şi diferite mini-misiuni de îndeplinit. Astfel, va trebui să dezamorsăm o bombă, să ocupăm o cameră de control a unui satelit sau cine ştie ce alte obiective minimaliste făcute doar pentru a nu ne crede într-un joc generic în modul Survival.



Şi dacă tot am spus că modul multiplayer este strâns legat de single player, să vedem cum vor cei de la Bioware să facă acest lucru. Pe măsură ce faci tot mai multe misiuni în coop, în single player va creşte aşa-numitul galactic readiness. Acesta se pare că va ajuta echipa principală din campania single player şi o va pregăti pentru confruntarea finală. Cum? Dumnezeu ştie, că doar el este atotştiutor. Dacă nu eşti fan al modului coop, Bioware ne asigură că acest readiness va putea fi crescut şi prin acţiunile din single player, aşa că nu vom pierde mare lucru. Dar este posibil ca Shepard să nu fie chiar zmeul zmeilor dacă nu ai pus piciorul pe internet, participând la măcelul din cooperativ.

Iar dacă o singură parcurgere a jocului nu va fi de ajuns, iar multiplayer-ul te va ţine prea puţin în priză,





completiștii vor avea la dispoziție modul New Game+, care permite încă o parcurgere a jocului, cu abilitățile și caracteristicile rămase de la terminarea lui inițială.



Romanțe ca odinioară

Numărul de companioni a fost însă redus, pentru a asigura un grad de profunzime a relațiilor și atenție în scrierea și trierea interacțiunilor superioare, susțin producătorii. Un demers în acest sens va fi interpolarea romanțelor obținute în primele două jocuri, obținându-se un soi de triunghi amoros cu fostele cuceriri ale lui Shepard. Iar în tandem cu atitudinea foarte politically correct a lui Bioware, vor fi prezente și aici, ca și în Dragon Age, aventuri amoroase între personaje de același sex. Primită cu bucurie de unii și cu neîncredere de alții, această atitudine foarte laxă din punct de vedere moral a celor de la Bioware a născut deja multe controverse, mai ales din partea celor care țin cu Doamne Doamne. Oamenii religioși și cu scârbă de sodomă au făcut mare tam-tam, dar alții, ca cei de la GayGamer, au primit și au salutat cu bucurie inițiativa Bioware de a le oferi o alternativă pentru un partener de sex de același... sex.

Dar cum asta influențează prea puțin experiența pe care o oferă jocul per ansamblu muritorului de rând, sexualitatea din Mass Effect 3 ne interesează prea puțin, atâta timp cât nu este foarte ostentativă. Și mai ales dacă alegerile pe care le facem nu sunt ambigue, să ne trezim la un moment dat într-un cinematic peste care nu putem sări, în care un Shepard masculin se trage de cocoșel cu vreun Krogan spătos. Tocmai m-a pălit. Când voi juca ME3, Shepard-ul meu va fi de fapt o Sherpărdiță, care are o atitudine deschisă față de orice fel de relație, nedorind să rănească sentimentele nimănui spunând NU. Bine ai venit promiscuitate!

Nici măcar nu mai avem mult până să testăm cu degetul de pe mouse această promiscuitate, deoarece jocul stă să apară în februarie anul următor. Așa că deschide-te la minte, fă-ți rost de o echipă bună pentru multiplayer și programează-ți o sesiune lungă de pac-pac și RPG. Niciunul de calitate, dar OK per ansamblu.

■ **Koniec & Zuluf**







SYNDICATE™

GEN FPS **PRODUCĂTOR** STARBREEZE STUDIOS **DISTRIBUITOR** EA **LANSARE** 24.02.2012 **ONLINE** EA.COM/SYNDICATE **PLATFORME** PC, PS3, X360

Agentul cu naniți de argint

Întortocheate sunt căile corporațiilor și criptic este DLC-ul lor. Când crezi că le-ai văzut pe toate (unde prin „toate" vreau să spun, de fapt, un singur lucru repetat până la epuizare), executivii te lovesc în plină figură cu un nou plan de scos bani din remake sec și încă o legendă din copilăria ta de maximum 256 de culori este lobotomizată, spoită ca o paparudă și scoasă la produs pe autostrada informațională a viitorului. Probabil nostalgia n-are ce căuta într-o avanpremieră profesionistă, atent măcinată în moara deontologiei, ca să îl citez pe Yusuf, și verificată în trei surse, dar seriile Jagged Alliance, Syndicate și X-Com (și el metamorfozat cu de-a sila într-un shooter suspect) au avut o influență covârșitoare asupra mea și probabil n-aș fi ajuns să scriu despre jocuri dacă, la un moment sau altul, nu m-aș fi întâlnit cu acești trei uriași. Pentru că sunt niște titani din toate punctele de vedere (măsurabile sau nu) și așa vor rămâne oricât de mult s-ar chinui unul sau altul să vă mintă că viitorul aparține filmelor interactive și designului simplu și liniar.

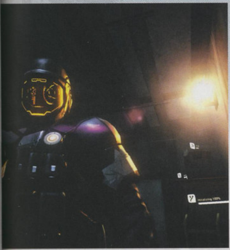
Acum haideți să vă spun un mic secret, ca să vedeți că nu m-a damblagit nostal-













gia de tot. Syndicate nu era un joc deosebit de complex. Am încercat să conving câțiva exponenți ai noului val că Syndicate era o experiență mai tactică decât tăiatul porcului la țară (în satul meu, porcii sunt adevărate genii militare, poate ați auzit de marea răscoală a godacilor din '79) și că ar fi o crimă să bagi și mai multă acțiune în el, dar adevărul este că, în joculețul celor de la Bullfrog (creatorii seriei), acțiunea, bling-ul războinic, violența și furia ușor adolescentine, fără compromisuri, erau oricum personajele principale. Și le-am iubit, dar vom reveni la ele puțin mai târziu, veți vedea atunci de ce. Exista și o porție de tactică și strategie și asta am simțit-o pe propria piele când am dat buzna ca Gheorghe, fără un plan, într-o misiune simplă, dar joculețul putea fi terminat lejer cu un minimum de efort și atenție din partea jucătorului. American Revolt (expansion-ul primului Syndicate) e altă mâncare de pește și ne vom preface că nu a existat. Syndicate arăta incredibil de bine și avea, iertată-mi fie vorba spurcată, coi. Sau vână, zvâc, spuneți-i cum vreți, nu vreau să vă jignesc sensibilitățile. Syndicate a fost Syndicate și oricine a avut în gestiune una bucată PC sau Amiga n-a cunoscut alt Syndicate în afară de Syndicate. Știind toate acestea, ai crede că un remake ca la carte, adică un compromis decent care să nu antagonizeze armatele de cârcotași bătrâni, n-ar fi prea greu de obținut. Hehehe.

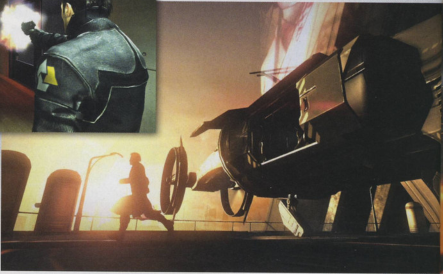
Corporate persuasion through urban violence

Am urmărit cu atenție trailer-ul care a însoțit Corporata Vestire, dar, cu mare părere de rău, singurul lucru care m-a dus cu gândul la predecesorul său a fost melodioara din filmuleț: un remix drăguțel al temei arhicunoscute din bătrânul Syndicate. Restul, Metacriticul cu mila. În doar un minut și ceva, am identificat cinci shootere moderne, aproape toate leitmotivele action-ului din ultimii cinci ani, bașca vreo câteva chestiuțe cool scoase parcă din videoclipurile cu 50 Cent. Syndicate-ul de-abia mai răsufla sub povara modernității. Și a bling-ului. Desigur, toate acestea sunt acoperite de un miros puternic de Deus Ex, pentru că, nu-i așa, unde Deus Ex nu e, nici cyberpunk nu e. Foarte slab debutul jocului pentru un individ care a mâncat Syndicate pe pâine și a plimbat patruzeci de dischete timp de o săptămână, să se poată bucura și Mitza de Syndicate Wars. Chiar m-am mirat și m-am întristat că n-au fost în stare de mai mult, căci după ce m-am jucat la greu E.Y.E: Divine Cybermancy, un FPS cyberpunk indie prezentat în revistă, care răspândea un foarte puternic vibe „sindicalist", începusem să mă obișnuiesc cu ideea unui Syndicate la persoana întâi, cu condiția să se păstreze atmosfera bestială din primul. Sau din Syndicate Wars, căci el era mai depresiv, mai... bladerunner-ish, iertați-mi romgleza. Prin urmare, înainte să-mi săriți în cap că mă pun în calea progresului, vreau să fie clar că nu am nimic cu perspectiva (sau nu într-atât cât să îl critic doar pentru camera aleasă), nici n-o să mă plâng prea des că au simplificat jocul pentru cei mai slabi de înger (reamintesc, primul Syndicate n-a fost niciodată etalonul complexității, ba chiar a fost dezvoltat ca un joc simpluț și generator de adrenalină), ci m-a dezamăgit lipsa aproape totală a atmosferei jocului original. Dacă nu ați jucat









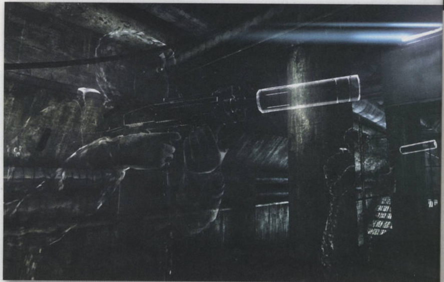


originalele și doriți cu tot dinadinsul să vă bucurați de producția celor de la Starbreeze, nu vă atingeți de ele până nu terminați noul Syndicate. Jocul se pare că încearcă să livreze un showmegashow și, dacă mai sunteți entuziasmați de un shooter modern cu esplosii, one-linere macho, pistoale sau puști de asalt, ținute gangsta și tipi în trenciuri, există o mare posibilitate să vă impresioneze. Probabil și eu aș fi ridicat ușor de tot dintr-o sprânceană dacă n-ar fi scris Syndicate pe el. Știu, par ușor... boșorogit, dar e cam greu să te lepezi atât de ușor de un joculete care te-a marcat adânc.

Prima diferență notabilă (presupunând că nu ați vizionat încă trailer-ul care v-a plimbat puțin printr-un glorios și rarissim shooter la persoana întâi) este perspectiva. Nu atât camera, v-am spus că n-am nimic cu ea, cât... perspectiva. În bătrânul Syndicate erai o satană de executiv, ca toți executivii, de altfel, lipsit de scrupule, avid de putere și așa mai departe, care mâna în luptă o echipă de patru drone. Să zică mersi că aveau nume și primeau implanturi cu găleata. Binele era binele sindicatului, răul era Game Over-ul. Amoral până în măduva regiștrilor. La un nivel mai subtil o fi fost săracul joc o critică acidă adusă corporațiilor corupte și așa mai departe, dar jocul nu îți băga pe gât moralitate cu lingurița. Făceai ce te tăia capul pentru a duce la bun sfârșit misiunea. Dacă erai genul mai sadic și aveai bani de aruncat pe muniție, ți se oferea ocazia să chinuiești cetățenii distopiei zi de vară până-n seară. Morala era dispensabilă în Syndicate. Ca în afaceri, ce mai. În noul Syndicate ți se cam iau jucăriile și ești aruncat în trenciul agentului Miles Kilo, aflat în solda Eurocorp-ului. Ca o paranteză, Eurocorp este una dintre cele două corporații (cealaltă fiind Church of the New Epoch) alături de care pornești dominația globală în Syndicate Wars. Înapoi la Miles Kilo. În timp ce agenții din vechile Syndicate nu erau decât niște drone fără personalitate, Miles Kilo, conform comunicatului de presă, va porni într-o aventură plină de corupție și răzbunare. Probabil și nițică trădare, o mișcare clandestină, poate chiar o revoluție micuță și un război personal împotriva corporațiilor corupte. Prevăd, dar sper să nu fie cazul, niște lecții valoroase despre triumful spiritului asupra mașinii și, de ce nu, despre o rază de speranță într-o lume lugubră, subjugată de cipurile corporatiste. Drăguț cum o corporație încearcă să îți dea lecții despre corporații. Chiar, într-un filmuleț de 11 minute, în care ne este prezentată o părticică din prima misiune, Kilo este însoțit de partenerul său, care împușcă nonșalant doi civili în timp ce îți furnizează calm detalii reci despre misiune. Asta să vezi cu ochii tăi cât de rele sunt corporațiile. A, și cred că la un moment dat el te va trăda și va declanșa aventura epică plină de corupție și răzbunare. Well, unii poate gustă și astfel de povești, eu voi prefera în continuare abordarea liberă și amoralitatea vechiului Syndicate. Pui mâna pe drone, le umpli cu droguri pentru a le mări reflexele și încerci să fii cât mai eficient. Pentru că așa sunt afacerile.

Afacerile sunt război

Acum cred că a sosit timpul să trecem la detalii ceva mai tehnice. Adică unde-i Persuadatron-ul? E și nu e. În vechiul Syndicate, Persuadatron-ul era un device care te ajuta să „convingi" civili, polițiști, golănași și agenți dușmani să se alăture cauzei tale prin manipularea discretă a cipurilor implantate în creier. Rezultatele erau delicioase și acum cred că ar pune pe jar cel puțin zece organizații de mămici îngrijorate de violența virtuală. Un agent înconjurat de un scut viu din optzeci de civili spălați pe creier era o imagine măreață. Mai ales când minionii tăi dădeau iama în armele lăsate în urmă de agenții (dușmani) morți. În noul Syndicate n-am văzut prea mulți civili, doar pe cei împușcați fără remușcări de partenerul tău, probabil pentru că moartea unui milion e o statistică, în timp ce două victime altcumva te gâdilă la conștiință, dar ni s-a promis că vor exista posibilități de manipulare discretă a comportamentului inamicilor. Am văzut, în schimb, la lucru abilitatea Suicide. Da, poți convinge electronic un inamic că viața nu mai merită trăită. Se pare că există și abilitatea Persuade, care va convinge AI-ul dușman să lupte, doar temporar, de partea ta. După care va muri, deci adio armate de „persuadați" pe care le plimbi prin nivel. Și dacă tot am adus vorba de niveluri, sper ca următoarele misiuni să fie ceva mai deschise, dar ce-am văzut eu mi-a arătat un shooter de coridor cam liniar pentru un urmaș de-al lui Syndicate, unde te puteai plimba nestingherit printr-un orășel înțesat cu agenți dușmani și erai liber să adopți ce tactici ți se par ție mai potrivite. Asta ca să nu mai pomenesc de Syndicate Wars, unde puteai dărâma

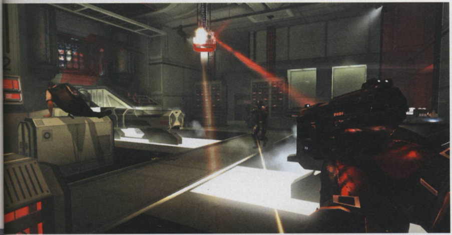






bucată cu bucată un oraş întreg dacă aveai destul explozibil. Aşadar, la capitolul libertate de mişcare, cred că vom sta mai prost decât în anii 90. Am văzut, ce-i drept, anumite tentative de a diversifica gameplay-ul, oferind căi alternative de acces (eternele guri de ventilaţie din Deus Ex), dar nu m-au impresionat până la lacrimi, mai ales că o abordare mai pe furiş, aşa, iese din discuţie.

Armele. Armele sunt acolo şi, dacă vă precomandaţi ediţia pentru EXECUTIVI, tătuca EA vi le va îmbrăca



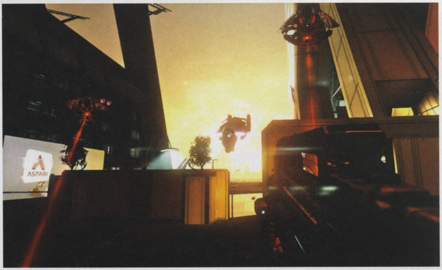
în AUR. Cocălăresc, dar nu vă obligă nimeni să vă plimbaţi cu arme de aur şi naniţi de aur şi freză de aur în multiplayer. Înapoi la instrumentele pentru eliminat concurenţa. Vreau neapărat minigun. Minigun-ul este chintesenţa Syndicate-ului. Dacă lipseşte, mai fac un preview şi mai pesimist. Sper să nu fie cazul, căci am dat peste un screenshot cu minigun care parcă mi-a mai îndulcit nostalgia. Ce pot spune cu siguranţă e că vom avea un Gauss Gun. Spre deosebire de cel din Syndicate (un fel de agheu cuantic care arunca în aer un cvartal întreg), GG-ul viitorului e mai subtil şi trage după colţ. Sau peste cover. A, da, după tipic, vom avea un sistem sănătos de cover şi în Syndicate, căci nu se putea să lipsească tocmai cover-ul cel sfânt. Am mai identificat un pistolaş şi cam atât. Dar ni se promit o mulţime de arme şi un sistem de augmentări à la Deus Ex. Adică tehnologia şi cipurile „recuperate" de la corporaţiile rivale vor îmbunătăţi capabilităţile agentului Kilo. Viteză mai mare, cooldown-uri mai scurte, abilităţi mai puternice, chestii pentru care merită să te umpli de implanturi până în dinţi.

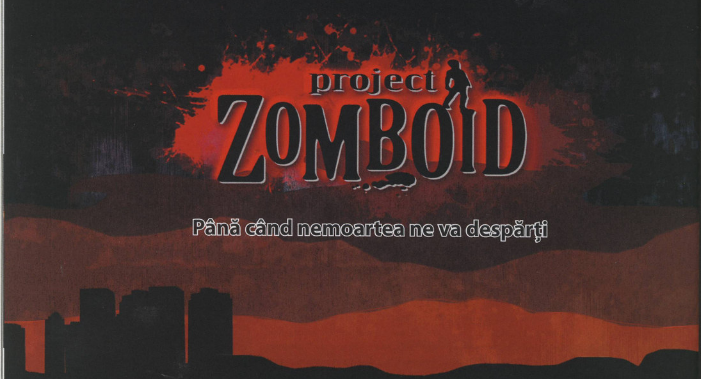
Multiplayer

Dacă estetica single player-ului te duce automat cu gândul la Deus Ex, nivelurile de multiplayer parcă au ceva din Mirror's Edge. Aruncaţi un ochi peste screen-uri dacă nu mă credeţi pe cuvânt. Un nene care a apucat să joace un demo de multiplayer s-a jurat că miroase puţin şi a Brink. Nu-l contrazic, căci eu nu am fost unul dintre privilegiaţii care au avut acces la cod de preview. Hmm, acum îmi aduc aminte că n-am jucat nici Brink, deci mare lucru n-aş putea să vă spun despre multiplayer-ul lui Syndicate. Ce ştiu e că va exista un mod cooperativ pentru patru jucători, care îşi vor face de cap pe câteva hărţi, unde vor încerca să fure informaţii şi tehnologii preţioase de la corporaţiile rivale. Şi că estetica hărţilor aduce puţin a Mirror's Edge, cum am zis mai sus. A, şi personajele pentru multiplayer vor avea acces la câteva abilităţi ce nu sunt prezente în single player. Om trăi şi om vedea.

Acestea fiind spuse, aş vrea să susţin că de-abia aştept noul Syndicate, dar sunt cam sceptic. Filmuleţele de prezentare nu m-au convins, deci dacă sunteţi ca mine şi vă doriţi un adevărat urmaş spiritual al bătrânului Syndicate, shooter-ul celor de la Starbreeze nu dă semne că ar fi ce vă trebuie vouă. Desigur, îmi rezerv dreptul de a-mi schimba părerea, urmată de o autocritică aspră, atunci când voi pune mâna pe el, dar momentan nu sunt foarte optimist şi nu pot spune că ard de nerăbdare să îl văd pe hard disk. V-am mai spus, de aici nu prea pare Syndicate. Cei care nu ştiu sau nu le pasă ce e ăla un Syndicate au mai multe motive de nerăbdare decât mine.

■ **cioLAN**





project ZOMBOID

Până când nemoartea ne va despărţi

GEN ZOMBIE SURVIVAL **PRODUCĂTOR** THE INDIE STONE **DISTRIBUITOR** THE INDIE STONE **LANSARE** N/A **ON-LINE** PROJECTZOMBOID.COM **PLATFORME** PC

Tu cum te-ai descurca în cazul unei invazii de zombi? Cât de repede ai renunţa la luptă şi ţi-ai scoate creierul la mezat? Cât de spectaculos îţi vei încheia socotelile cu viaţa? Vei muri cu ei de gât, ca un erou legendar şi epic al Postapocalipsei Zomboide, sau vei călca într-o greblă ruginită şi vei sfârşi în braţele primitoare ale tetanosului? Îţi vei apăra sărăcia, nevoile, neamul şi cuiele, ca un bun creştin, sau vei încălca în mod sistematic cele zece porunci? E greu să fii un bun creştin când eşti nevoit să dormi cu ciocanul sub pernă. Eu, care până acum mă credeam un supravieţuitor înnăscut, cel puţin în mediul virtual, am reuşit să dau cu mucii în proverbiala iahnie de fasole în cele mai stupide moduri. Am dat foc la casă în timp ce încercam să gătesc o oală cu supă. Am fost asaltat de un vecin nemort în timp ce căutam o conservă de supă. M-a căsăpit un vecin viu în timp ce-i aduceam nişte supă nevestei-mii. Am uitat să mănânc supă şi era cât p-aci să crăp de foame. Ameţit de mirosul îmbietor al supei, am uitat să baricadez uşile şi ferestrele şi m-am trezit cu musafiri la cină. Eu fiind cina.

Subvieţuitorul urban

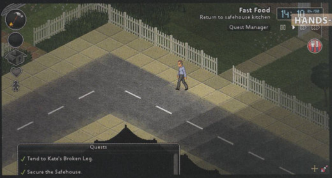
Project Zomboid este un sandbox izometric cu zombi aflat în plin proces de dezvoltare în uzinele indie The Indie Stone. Mda, zombi, nimic nou sub soare. Mai că-ţi vine să mai ceri o porţie de nazişti la masa trei, că parcă ţi s-a aplecat de la atâţi nemorţi. Nimic mai adevărat, dar Project Zomboid nu este clasicul „chop till you drop" cu care ne-a obişnuit Industria până acum. Este genul de joc cu zombi pe care îl tot aştept de ceva timp şi nu mai vine. Dacă mai ţineţi minte preview-ul lui Dead State, un RPG cu zombi în care accentul va fi pus pe supravieţuire şi pe relaţiile dintre supravieţuitori, nemorţii fiind puşi pe un plan secundar, aflaţi că Project Zomboid va fi o bestie oarecum asemănătoare. Tu, nemilosul Mânuitor de Mouse, Distrugătorul de Lumi, Înghiţitorul de Epic şi Stăpân al Achievement-urilor, vei fi de data aceasta un umil supravieţuitor care, dacă vrea să aibă o viaţă cât mai lungă (deşi nu-mi prea închipui eu de ce ai vrea să trăieşti cât mai mult într-o lume infestată cu zombi), va trebui să se teamă şi de propriile-i părţuri. Project Zomboid este un joc plasat în partea întunecată a Visceralului. În sensul că, dacă n-ai stofă de supravieţuitor, te vei holba la propriile viscere chiar înainte de Game Over.





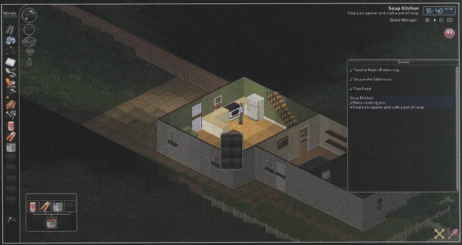
Fiindcă am apucat să butonez un tech demo acum ceva timp, pentru edificare vă voi prezenta o zi din viaţa unui supravieţuitor al Apocalipsei. Cine se scoală de dimineaţă, îşi găseşte nevasta sângerând. În pat. De la o fractură deschisă. Fiindcă nu putem lăsa o asemenea mândreţe de femeie să se prăpădească, va trebui să improvizăm. Atele n-am găsit şi, oricum, am nevoie de fiecare scândurice să-mi baricadez intrările, deci mă voi mulţumi să-i opresc sângerarea. În acest scop, vom folosi o şmecherie clasică şi vom improviza câteva bandaje dintr-un aşternut care face umbră dulapului degeaba.





Project Zomboid are un sistem simpatic de crafting care mi-a înfrumusețat sumbra existență de supraviețuitor. Momentan am reușit să „craftez" doar câteva bandaje dintr-un așternut și o supă de roșii dintr-o conservă, o oală și un desfăcător de conserve, dar ni se promite că versiunea finală ne va pune la dispoziție un număr impresionant de „rețete".

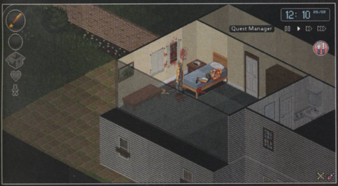
Gut, deci mi-am oblojit nevasta, i-am adus un pumn de analgezice din baie, e timpul să pornesc în recunoaștere. Pașii mă poartă în garajul unui vecin (care probabil mormăie și salivează în întuneric, dar nu mă apuc să îl caut acum), de unde arestez câteva scândurele, unealta universală cunoscută drept „ciocan" și câteva cuie. Ustensile deosebit de utile dacă nu vrei să te trezești cu musafiri nepoftiți. Cuiele mi s-au părut mai folositoare decât gloanțele de shotgun. De câte ori am început să trag cu pușca în vecinii înfometați, n-am supraviețuit mai mult de zece minute, dar cuiele, săracele, mi-au asigurat un somn odihnitor de opt ore. Buuuun. Ajung acasă, baricadez ușile și ferestrele, cu mare grijă să nu îmi scape vreuna. Desigur că mi-a scăpat și a trebuit să reiau jocul. Pentru că în Project Zomboid sau cel puțin în tech demo-ul cumpărat de mine (costă 5,99 euro și veți avea acces la toate update-urile, inclusiv la versiunea finală, când va fi ea gata sau dacă va fi gata), moartea e inevitabilă, iar scopul tău e s-o amâni cât mai mult. N-a zis nimeni că va fi ușor. Dar să zicem că ți-ai izolat casa. Țeapă! N-ai mâncare. Iar foamea e o altă amenințare în Project Zomboid. Și frica. Și somnul. Și rănile. Și moralul. Și vecinii vii. Și cei morți. Și așa mai departe, dușmănia e puternică în toți și toate.



Plec în căutarea mâncăricii, intru grijuliu în casa altui vecin, îl găsesc zombificat. Partea nasoală e că nemernicul stă între mine și supă. Nimeni nu stă între mine și supă. Cu o lovitură bine plasată de ciocan, elimin cătrănitul gardian al supei și pun stăpânire pe prețioasa conservă care îmi va prelungi viața și, probabil, îmi va mări scorul. Supă să-i rămână numele, oala să-i fie culcuș. Mda, îmi trebuie o oală. Tot vecinul, săracul, îmi „împrumută" oala lui. N-are nevoie de oală acolo unde e el. Mai înhaț un desfăcător și mă îndrept spre casă, unde mă pregătesc de un adevărat ospăț. Cu mațele chiorăind de foame, bag supica în cuptorul pornit și… radioul îmi distrage atenția. Uit de supă și, cumva, reușesc să dau foc la casă. Cu tot cu nevastă în ea. Mare deștept. A patra încercare a mers mai bine. Am făcut totul perfect, n-am ars nici casa, nici supa, dar m-a deprimat un vecin. Care mi-a împușcat nevasta. Știu că e doar o grămăjoară de pixeli, dar era grămăjoara mea de pixeli și îmi era dragă și nu poți da pur și simplu buzna în casa unui om să-i împuști grămăjoara de pixeli. Turbat de furie, cu lacrimi în ochi, i-am crăpat țeasta criminalului înainte să-mi primesc și eu porția. I-am confiscat flinta pe un fundal muzical care a supt orice urmă de veselie din mine și am luat-o de nebun la plimbare pe străzi. Planul era, desigur, să caut o căsuță mai ușor de apărat, mâncare și... era cât p-aci să spun companie umană, dar mi-am adus aminte ce-a făcut ultimul om neinfectat pe care l-am întâlnit. Ducă-se oamenii. Deci casă și masă. Din nefericire, și vorbesc serios, atât de tare m-a afectat moartea soției virtuale (pe care am încercat să o salvez vreo două playthrough-uri, dar nu mi-a ieșit) încât am decis că viața nu mai merită trăită în asemenea condiții. Astfel, am decis să mor ca un erou și i-am zburat creierii primului zombi întâlnit în cale. Cool, parcă m-am mai răcorit. Și viața pare mai frumoasă. Gata, VOI TRĂ… FUCK! DA CÂȚI SUNTEȚI, SATANELOR??? S-a dovedit că erau mulți. Mai mulți decât cele douăsprezece cartușe ale mele. VENIȚI DE LUAȚI SALPETRU! Au venit, au căzut, au venit mai mulți, iar eu am apucat să sfârșesc ca un adevărat spartan: cu o bâtă de baseball însângerată în mână, călare pe un morman de cadavre. O moarte frumoasă, zic eu, aștept următorul update. Și versiunea finală care, din nou, ni se promite că va fi chintesența ghidului de supraviețuire într-o lume infestată de zombi.



■ **cioLAN**





PS3 X360 PC

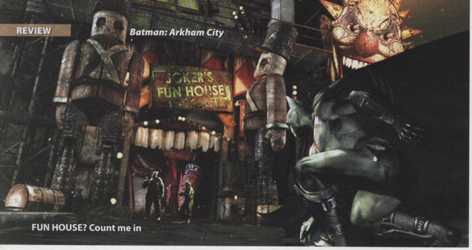


Cu capă şi gheară

Aseară eram la o bere cu cioLAN şi Mops. Mops este un prieten de-al nostru. Băiat fain, artist, programator, cântăreţ la chitară şi alte instrumente menestrelice şi un adevărat devorator de literatură. Dacă stai cu el la masă, ai despre ce discuta. Nu ştiu cum am ajuns să vorbim despre benzi desenate, iar Mops şi-a exprimat dezamăgirea totală că a pierdut benzile desenate cu Harap-Alb. Nu ştiu câţi dintre voi au habar despre acest lucru, dar avem şi noi un mare desenator de bandă desenată, care acum lucrează pentru studiourile Marvel din America, Sandu Florea. Când a stat in .ro, a avut o perioadă prolifică din punct de vedere artistic şi ne-a bucurat pe vremuri cu titluri cum ar fi Cavalerul Alb, Călugăreni, Misiune de Sacrificiu şi altele. După care, regimul l-a luat la ochi şi l-a cam ars. Păi ce? De ce să umple mintea copiilor cu porcării desenate când puteau să înveţe dans sincron şi aruncatul cu flori în marele şi mult iubitul nostru conducător?

Aşa că omul şi-a luat catrafusele şi a plecat în State, unde a fost primit cu braţele deschise. Printre multele titluri la care a lucrat au fost Batman R.I.P. şi Batman: Battle for the Cowl. Asta ca să nu spuneţi că nu are nicio legătură





FUN HOUSE? Count me in



JOKER

Nume: ? **Prima apariție:** 1940, în prima ediție a benzii desenate Batman **Actori:** Cesar Romero, Jack Nicholson, Heath Ledger **Trademark:** Umorul său sadic și veninul Joker ce aplică un rictus pe fețele victimelor și le face să moară râzând în hohote.

cu articolul de față.

Ideea era alta însă. Oameni în toată firea care, la o bere, în loc să vorbească despre greutățile vieții, meciul din seara de dinainte sau ce știu eu ce alte nimicuri se mai discută la bere, am ajuns să vorbim despre benzi desenate și despre ce fain era când eram puțoi și era casa plină de Pif-uri, Rahan-uri și alte asemenea cărticele ce ne luminau zilele ploioase și nu numai.

Eu nu le mai am, pentru că i le-am dat vărului meu. Care le-a dat pe surprize cu forbaliști. Și mă oftic. Aveam tone și erau foarte faine. Cele mai faine.

Mersul pe sârmă

În 2009, când am pus mâna pe Batman Arkham Asylum, am rămas gură cască. A fost un joc în care Batman era Batman. Însă atunci nu am știut că Arkham Asylum era doar ceva pregătitor. Pregătea terenul și semăna semințele unei recolte bogate în Uaa-uri și Uoo-uri pentru Batman Arkham City. Evoluția asta de care ne lovim la tot pasul nu ne lasă în pace nicicum. Astăzi vezi (în cazul nostru joci) ceva ce ți se pare culmea perfecțiunii, iar mâine vezi partea a doua care te dă pe spate.

Nu mă așteptam în niciun caz de la Batman Arkham City să ne ofere un simulator excelent, nu un action excelent. Da, un simulator. Un simulator de Batman. Acum nu îl mai controlezi, ci ești Batman. Ești Batman până acolo încât îl formezi după chipul și asemănarea ta. Nu lua ad literam, căci nici Dumnezeu nu arată ca mine și ca tine deodată. Dar se transformă într-un mini RPG intens în care Batman face ce vrei tu, nu te mulezi tu după forma sa. Cu atât mai mult cu cât toate aventurile tale de pe parcursul jocului îți aduc ca răsplată experiență și level ups cu care îți poți forma propriul tău Batman. Poate fi un adevărat ninja al atacului din umbră, un tanc cu care să treci prin ei ca plugul prin brazdă sau un adevărat inginer care împroașcă cu prăpăd din toate gadgeturile pe care le are la dispoziție. Despre toate acestea, mai încolo.

Arkham City. Locul în care sunt cei mai mulți eroi negativi pe care i-am văzut vreodată. Până la Batman, fiecare supererou avea maximum doi-trei mari inamici cu care se bătea la nesfârșit. Până și Superman care, vorba ceea, e Superman, se trăgea de păr în mod constant doar cu Lex Luthor. Doar Batman sireacul are o întreagă panoplie de rapandule ce-l pândesc la tot pasul să-i ia glanda în timp record. Iar în Arkham City apar toți.

Dacă în Arkham Asylum dr. Hugo Strange era doar șeful spitalului de nebuni și experimenta în draci doar pe pacienți, acum a ajuns primarul întregului Gotham. Cum unui dement nu trebuie să-i oferi nici măcar un deget, darămite un oraș, doftorul nostru a creat mediul perfect pentru o aventură epică la scară gigantică. În urma unei




Se simte că port 45, nu?




Nu ai o culoare prea sănătoasă. Permite-mi să te lecuiesc.



Mi-am dat o mână ca să te văd mai bine



BATMAN

Nume: Bruce Wayne
Prima apariție: 1940
Actori: Lewis Wilson, Robert Lowrey, Adam West, Michael Keaton, Val Kilmer, George Clooney, Christian Bale
Trademark: Batmobil, bat-cave, costumul și minunatele sale gadgeturi și, nu în ultimul rând, semnalul său de pe cer.

logici doar de el înțelese, a realizat că, decât să umple închisorile cu bandiți, mai bine le oferă un mediu perfect controlat în care să se desfășoare după placul inimii lor. Așa că o mare parte din Gotham a devenit o enclavă înconjurată de ziduri și sârmă ghimpată, în care au fost aruncate claie peste grămadă cele mai întunecate minți ale momentului, toți inamici de moarte ai lui Batman. Desigur, Arkham City este un joc de cuvinte prin care producătorii ne dau de înțeles că ceea ce am experimentat în primul joc într-un azil acum o vom face într-un întreg oraș. Arkham Asylum este acum Arkham City.

Alter ego-ul lui Batman, Bruce Wayne, este aruncat în orașul închisoare de dr. Strange sub greaua apăsare a acțiunii contratimp. Strange este singurul care știe că Bruce este Batman și de aceea nu are niciun fel de remușcare să-l vâre în mijlocul cuibului de viespi. Îi bagă frica-n oase cu amenințarea lansării așa-numitului Protocol 10 în câteva ore și îl lasă să se descurce după cum crede de cuviință. Mare greșeală, atât pentru el, cât și pentru întreaga spumă cea vestită a criminalității din Arkham.

După cum mă așteptam și speram, inamicul principal în jurul căruia se învârte acțiunea jocului este Joker. Un personaj din ce în ce mai dement, mai sarcastic și de un umor ucigător de-a dreptul, Joker este exact antiteza lui Bruce. Când Bruce este calculat și serios, Joker este exuberant și comic. Când Batman vrea să salveze lumea, Joker vrea doar să o facă să moară de râs.



Nici nu vreau să mă ating de poveste, să vă stric din satisfacția de a descoperi de unii singuri ce se întâmplă și de ce. Vă voi povesti în schimb despre locul și modul în care ea se desfășoară. Spuneam mai devreme că Arkham Asylum a fost doar o mostră prin care Rocksteady a ținut să ne arate că urmează ceva special. Partea de gliding și grapling din Asylum doar ne-a deschis apetitul pentru zborul marca Batman. Dar era crunt limitată de spațiile mici. Acum putem pluti după pofta inimii cât vrem. Și mai fain este că o putem face de la început, nefiind limitați decât de unul-două gadgeturi și sesiuni rapide de antrenament prin care vom îmbunătăți modul de zbor imediat. Gameplay-ul, deși foarte complex, este ușor de stăpânit, atâta timp cât nu veți sări peste sesiunile de antrenament împrăștiate prin tot Arkham-ul.

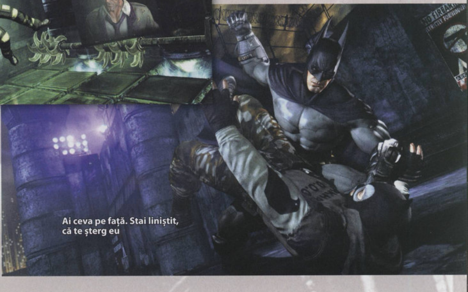
Modul detective este prezent la apel și de data asta și nu este cu nimic mai prejos decât precedentul, ba, bineînțeles, este chiar mai bine pus la punct. Prima dată când am fost nevoit să-l folosesc a fost când a trebuit să descopăr traiectoria unui glonț tras de un lunetist pentru a-i descoperi poziția și, evident, identitatea. No, apucă-te și caută glonțul, află-i direcția aliniindu-l cu gaura de intrare din geam, urmărește apoi prin aer traiectoria planând printre clădiri și evitând bandiții care nu vor altceva decât să-ți fure șapca... ce mai... fun fun fun. Detective view este sinonim cu tactical view. Odată cățărat pe capul unui gargui sau pe marginea unei clădiri, treci în tactic mode și totul se schimbă în jurul tău.



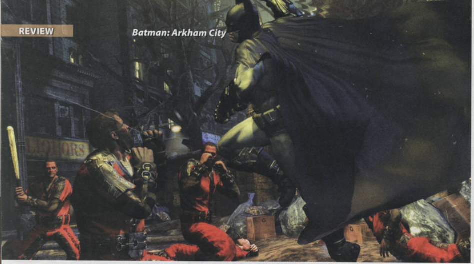


Harley Quinn

Nume: Dr. Harleen Francis Quinzel **Prima apariție:** 1992, în Batman: The Animated Series
Actori: Hynden Walch, Mia Sara, Sherilyn Fenn
Trademark: Dragostea sa necondiționată pentru Joker și accentul puternic de Brooklyn.



Ai ceva pe față. Stai liniștit, că te șterg eu



Batman: Arkham City

Hugo Strange

Nume: Prof. Hugo Strange
Prima apariție: 1940
Actori: Din nefericire, nu a apărut în niciun film
Trademark: Primul care a aflat adevărata identitate a lui Batman. Este unul dintre cei mai buni psihiatri din Arkham și se folosește de acest lucru pentru a-și crea o armată de dementi.




Zâmbește

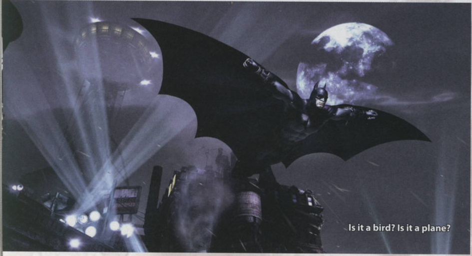


Toate lucrurile cu care poți interacționa se luminează, inamicii au diferite culori în funcție de cât de periculoși sunt, poți calcula traseele unei patrule și determina cel mai ingenios plan de atac posibil. Extraordinare sunt multiplele moduri în care poți acționa pentru a ajunge în final la același rezultat. Și, mai ales, trebuie să-ți pui mintea la contribuție. Unul dintre cele mai bune exemple de aplicare a strategiei este lupta cu Mr. Freeze. Un geniu al fizicii, Mr. Freeze este blocat în costumul său ce 1. îl ține în viață și 2. îl ține rupt complet de lume. Pentru a-i putea sparge fața, nu putem nicicum să ne apropiem prin câmpul său vizual, ci trebuie tot timpul să-l luăm prin învăluire. Asta nu ar fi deloc greu, doar că dl. Prighețată, după cum am spus mai sus, e al dracului de deștept și învață din greșeli. Așa că odată ce l-ai tros-nit într-un fel, a doua oară ți-o iei în bască, așa că trebuie să te gândești la altceva. E greu numai dacă alegi să nu te uiți peste estimarea făcută de calculator, care îți spune clar ce să faci, ție rămânându-ți doar să execuți, dar dacă ești cu adevărat meseriaș, o faci singur.

Lada cu nisip

Ca un adevărat joc sandbox, nu ești limitat doar să faci asta, iar apoi alta. Tot timpul poți alege să lași baltă quest-ul principal și să te apuci să faci ceva cu totul și cu totul diferit. Căci misterioase sunt căile Riddler-ului și întortocheate modurile prin care trebuie să le dezlegi. Prin oraș sunt tot felul de puzzle-uri pe care trebuie să le rezolvi pentru a ajunge la trofeele lui Riddler. Nu te mai ajută nimeni să le rezolvi, doar tu și mintea ta ascuțită. Trebuie să te folosești de batarangurile tale electrice, de magneți sau de cine știe ce alte elemente din jurul puzzle-ului. Unele dintre ele sunt foarte greu de rezolvat și poți petrece ceva timp scărpinându-te în creștet, căutând o soluție. Dar și când o găsești...

Jocul în lada cu nisip mărește substanțial durata de joc. Dacă vei alege să faci quest-urile fiecărui personaj, vei ajunge la un număr de câteva zeci de ore bune. Iar pe lângă faptul că îți mai dă un motiv de a sări din clădire în clădire, fluturându-ți capa din ce în ce mai terfelită, vei descoperi noi și noi chestii la care nu te așteptai. De exemplu, un mic spoiler, odată ce vei face destule side quest-uri, apare un nou supererou care îți spune că a stat cu ochii pe tine, că ești băiat fain și ar fi bine să îl cauți că are niște chestii mișto pentru tine.


Is it a bird? Is it a plane?


Dacă zici pâs, o să faci fâs.



Two Face

Nume: Harvey Dent
Prima apariție: 1942
Actori: Billy Dee Williams, Tommy Lee Jones, Aaron Eckhart
Trademark: Jumătate om, jumătate iepure șchiop. Glumesc. Jumătate bun, jumătate rău, nu poate niciodată decide de unul singur, ci trebuie să se ajute de moneda sa norocoasă.

Chiar ar fi bine să îl cauți.

Pisicuță, pis pis pis

Pe lângă marele și tarele aventurier Buttman, dacă mai scoți un ban din buzunar, mai poți juca și cu Cat Woman. Nu foarte multe misiuni, dar destule cât să te bucuri de mișcările ei de felină și de schimbarea bine-venită de ritm. Nu îți dai seama decât când te joci și cu pisicuța că problemele pot fi abordate și în alt fel. Mai ales când poți umbla pe tavan, iar atingerea feminină nu este chiar atât de blândă pe cât ar vrea reprezentantele genului frumos să credem. Chiar a dracului de grea. Cu Cat Woman vom avea posibilitatea să ne luăm de gât cu Poison Ivy, dar doar un pic, și să încercăm să șterpelim tot ce are Two Face mai prețios. Ce? Surpriză.

Singurul capitol la care Arkham City nu este superior precedentului joc este cel al poveștii. Din nefericire, nu mai are răsturnări de situație spectaculoase și nu stai cu sufletul la gură pentru a vedea CE MAMA DRACULUI SE-NTÂMPLĂ?! Este destul de clar cine, ce și de ce. Dar se suplinește din belșug cu multitudinea de quest-uri secundare ce îți mai iau mintea de la ce se întâmplă cu adevărat.

Sper să nu mai așteptăm doi ani pentru următorul titlu al seriei, deoarece, dacă se menține ritmul impus de cei de la Rocksteady, cel de-al treilea joc o să fie a opta minune a lumii.

■ **Koniec**





VERDICT LEVEL

+
- multe ore de distracție
- un gameplay desăvârșit ce poate fi apucat cum vrei

–
- povestea care nu mai e la fel de acaparantă

PE SCURT:
Noul Batman este unul dintre cele mai bune jocuri ale anului. Un tur de forță ce nu se oprește după ce ai terminat campania, deoarece challenge-urile sunt mai interesante ca niciodată. Vei petrece mult timp încercând să faci tot ce-ți cer băieții pentru a obține punctajul maxim. Nu trebuie să-l ratezi.

9

Gen Action **Producător** Rocksteady Studios **Distribuitor** Warner Bros.
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** community.batmanarkhamcity.com

ALTERNATIVA UNCHARTED 3
Citiți review-ul lui KiMO și veți vedea de ce.



DARK SOULS

Agonie şi extaz

La peste un an şi jumătate după ce Demon's Souls a bântuit PlayStation 3, teroarea se întoarce, de data asta şi pe Xbox 360... dar nu şi pe PC, aşa cum multă lume şi-ar fi dorit. Reîntâlnirea cu sistemul creat de Hidetaka Miyazaki (care întâmplător împărtăşeşte numele de familie al lui Hayao, creatorul meu preferat de anime) mi-a dat pur şi simplu lumea peste cap, fiindcă de data asta am apucat să mă afund în măruntaiele jocului aşa cum se cuvine şi n-am avut timp în cazul predecesorului.

Nu vorbim nici pe departe un sequel, ci mai degrabă un titlu complet nou, care împarte însă cu Demon's o mare parte din conceptul general şi mecanicile de joc. Cum vorbim despre un dungeon crawler în care punctele de experienţă şi principala monedă de schimb sunt sufletele, îmi permit să intitulez noul gen „soul crawler", care întruneşte în mare parte criteriile pentru un action RPG, dar taie de pe lista de ingrediente aproape orice este inutil sau banal. Faţă de predecesor, experienţa s-a schimbat pe cât a rămas la fel, iar majoritatea modificărilor (dacă nu cumva toate) s-au făcut spre bine, descătuşând potenţialul enorm al formulei.

Prepare to die... hard

Deşi majoritatea titlurilor contemporane apucă hotărât poteca accesibilităţii exagerate, From Software a reuşit să inoveze evitând capcanele contemporane. Practic, Dark Souls este un Fable II sau III întors cu susu-n jos, unde dificultatea inexistentă şi taxa irelevantă în cazul decesului specifice copiilor lui Molyneux se transformă într-un adevărat infern multimedia. O mare parte a inamicilor pe care ţi-i aruncă Dark Souls în cale par de-a dreptul invincibili, iar eşecul este taxat sever, dar cinstit. În schimb, triumful asupra obstacolelor aproape insurmontabile vine cu o răsplată pe măsură, contrar trendului de a-i încuraja pe cei leneşi şi slabi în defavoarea celor curajoşi şi puternici. Cel mai important este că dificultatea brutală este în cea mai mare parte justă: nu am resimţit cele probabil câteva sute de morţi ca datorându-se absurdităţii sau problemelor jocului decât cu puţine excepţii. În rest, ştiam bine că a fost vina mea. Fie nu am fost atent, fie am păşit în necunoscut complet nepregătit. Revenind odată la zona de început cu un personaj mult mai mare în nivel, incomparabil mai bine echipat, m-am simţit puternic în faţa vechilor inamici,











pe care-i vedeam ca pe niște simpli gândaci după toate cele prin câte trecusem. Ei bine, dintr-o greșeală minoră m-au învățat rapid valoarea modestiei și respectul pentru orice dușman, băgându-mă la colț și copleșindu-mă numeric, cu lovituri de spadă ruginită - și lecții similare au curs râuri, atât de la NPC-uri controlate de calculator, cât și de la adversari umani. Nici nu mai țin minte când am pățit ultima dată asta într-un joc, dar îmi pare bine că mi s-a întâmplat.

Dificultatea nu vine doar din confruntări, ci se răsfrânge în toate aspectele jocului, oricât de mici și nesemnificative ar putea părea. În afara unor prezentări rudimentare inițiale ale principalelor mișcări, tehnici ci concepte de joc, nu există nimeni care să-ți spună clar ce și cum, ești pe cont propriu. Jocul arată, insinuează, ba chiar îți aruncă ghicitori și replici cu dublu sens prin intermediul NPC-urilor, dar nu spune niciodată pe șleau ce trebuie sau ai putea să faci. Indiciile sunt în mediu, detalii din peisaje, sunete și foarte (poate cel mai) important, în mesajele desenate pe jos de ceilalți jucători, în caz că ești online. Nici nu vă recomand să-l încercați fără a fi conectați la serverele jocului, fiindcă ați pierde una dintre cele mai inovatoare și interesante hibridizări single/multiplayer, consolidată pe modelul predecesorului dar îmbunătățită radical, unde lumile și experiențele tuturor jucătorilor se intersectează intermitent. Oricine poate lăsa mesaje după un vocabular fix, indicând pericole, secrete, vulnerabilități, exprimându-și sentimentele sau chiar inducându-i în eroare pe ceilalți. Cei care întâlnesc un mesaj îi pot da un calificativ bun sau rău. În principiu, ești încurajat să lași mesaje utile, ajutându-i pe ceilalți, fiindcă rating-urile bune sunt răsplătite cu cea mai greu de procurat resursă: humanity. Ca peste tot, și aici există cerșetorie: am întâlnit de multe ori mesajul „need humanity". Recunosc, am și lăsat.

Rasa blestemată

Povestea care-i unește pe temerarii din Dark Souls se leagă de un blestem: oamenii au fost transofmați în „hollows", un fel de zombi hâzi, lipsiți te umanitate. Îndelungata aventură propusă de From Software este o călătorie în care trebuie să afli motivul și sursa blestemului, pentru ca în final să le îndepărtezi. Asta unește de fapt jucătorii din lumile online paralele, iar întâlnirile frecvente cu „fantome" îți amintesc că nu ești singurul care a pornit pe acest drum. Odată ce avansezi în joc și întâlnești diverse NPC-uri, completezi puzzle-ul narativ din micile lor snoave cu tâlc. În Dark Souls se vorbește puțin și cu rost, iar în aproape fiecare replică de la NPC-uri există și un înțeles ascuns, pe care e întotdeauna greu să-l pătrunzi din prima. Cam toate arătările par (și chiar sunt) puțintel sărite de pe fix, din pricina blestemului și a supliciului incarnărilor infinite și morților grotești la care au fost supuși, iar vocile care le însuflețesc sunt poate cele mai reușite și consecvente pe care le-am întâlnit în ultima vreme. Unele NPC-uri îți vor cere ajutorul, pe altele poți să le chemi când încerci să pui un boss cu botul pe labe și cele mai multe te pot învăța vrăji sau îți pot repara, îmbunătăți și vinde echipament.

Dacă știți predecesorul, țineți minte că Nexus-ul lega toate lumile de joc. Acolo existau cele mai multe NPC-uri, se făcea troc, se învățau vrăji și se accesau nivelurile, care puteau fi abordate în orice ordine. În cazul unei morți subite, cavalerii reapăreau la începutul nivelului respectiv și aveau doar jumătate din viață și o singură încercare de a trece din nou prin puhoiul de inamici pentru a-și recupera sufletele din locul în care muriseră.
Ei bine, Dark Souls schimbă lucrurile în bine: vine cu o lume mare, continuă și consistentă de joc, legată natural, fără timpi de încărcare. În loc de nexus există focuri de tabără (bonfires) cu un rol major. Odihnindu-te pe marginea lor le marchezi ca puncte de respawn, dar tot acolo poți investi sufletele adunate prin uciderea monștrilor în diversele atribute, îți poți distribui vrăjile în numărul sever limitat de socluri, poți repara și îmbunătăți arme și armuri (dacă ai trusele necesare), iar dacă ai la tine și ceva umanitate, poți sacrifica o parte din ea într-un ritual care îmbunătățește focul, dându-ți mai multe poțiuni pentru sănătate (Estus Flask) și cel mai impor-











tant, pentru a reveni la formă umană. Fiecare moarte este taxată sever nu doar prin pierderea sufletelor, dar și prin pierderea umanității și a aspectului uman. Un hollowed nu are acces la dialoguri cu anumite personaje, este ceva mai slab în luptă, nu găsește obiecte la fel de ușor și nici nu poate chema în ajutor NPC-uri sau alți jucători reali. Mai mult, utilizarea bonfire-ului sau moartea face ca și majoritatea inamicilor omorâți să reapară (cu excepția boșilor și a unor adversari speciali, one-timers), forțându-te să treci din nou de ei, cu mai multă pricepere. La focul de tabără are loc ritualul de revenire la forma umană, pentru care ai nevoie de cel puțin un punct de umanitate. Pe asta o primești dacă joci o secțiune măricică din joc bine, dacă bați un boss major, dacă ajuți alt jucător să învingă un boss în lumea lui sau o poți găsi chiar asupra unor cadavre - sau chiar atacând și omorând NPC-urile. Totuși, e adesea o imprudență să omori un nevinovat, nu atât din mărinimie, ci de exemplu findcă te poți trezi că jumătate de joc nu vei mai avea de la cine cumpăra săgeți. Bonfire-urile sunt întreținute de Fire Keepers, personaje misterioase, dedicate slujirii celorlalți (un fel de călugări), cu un rol mult mai important în poveste decât lasă de bănuit la început. Cu sufletul unuia dintre ei poți merge la un altul pentru a-ți îmbunătăți eficiența poțiunilor de vindecare - însă adesea asta ar însemna să rămâi fără un bonfire important într-o zonă cheie: odată cu moartea unui Fire Keeper, s-a dus și bonfire-ul de care avea grijă. Aș putea umple zeci de pagini cu tot felul de amănunte legate de joc, fiindcă este realmente un subiect suficient de vast și pentru o lucrare de diplomă, din pricina complexității care depășește orice aparență, dar în loc să vă explic prea clar despre ce este vorba, voi încerca în continuare să vă spun de ce nu ar trebui să-l ratați în niciun caz și cum se face că a devenit, de departe, jocul meu preferat.

Minunatul coșmar

Lumea lui Dark Souls este un tot unitar cu adevărat convingător, unde absolut totul, de la cele mai neînsemnate sunete și obiecte, până la mecanicile de joc și elementele din poveste se îmbină fără cusur. Nu este făcut să scoată ochii cu o grafică nemaiîntâlnită, plină de bling, în schimb eforturile se concentrează pe portretizarea convingătoare a fanteziei întunecate puse la cale de creator. În consecință, nicio imagine din aceste pagini nu-i poate face dreptate și trebuie neapărat văzut în mișcare și preferabil jucat pentru a-l înțelege pe deplin. În tot cazul, se bucură de un design de nivel (de fapt, de lume de joc) net superior tuturor titlurilor pe care le-am butonat în memora recentă, care se întinde în egală măsură pe orizontală și verticală. Dealurile sunt legate de poteci șerpuitoare care duc spre apeductul cetății, turnurile au scări care coboară în părțile inferioare ale orașelor și de acolo în canalizare, spre mlaștină și până la vechi ruine inundate în lavă, pe când în partea opusă, străjuiesc zidurile celestei cetăți Anor Londo, la înălțimi amețitoare. Fiecare zonă de joc este legată prin cel puțin două puncte de acces de altele, iar pe măsură ce avansezi descoperi scurtături dintre cele mai inedite cu putință. Ciudat este că, deși am traversat anumite porțiuni de sute de ori, nu sunt nici pe departe plictisit. Zic că DS trebuie văzut în mișcare fiindcă întâmplător se bucură de unele dintre cele mai bune animații pe care le-am întâlnit vreodată, în acord perfect cu gameplay-ul. Cavalerii pășesc anevoie și apăsat sub povara celor mai groase armuri și mânuiesc arsenalul în funcție de specificul fiecărei arme și propriile capacități. Dacă încerci să învârți cu o mână ditamai paloșul neavând vlaga necesară, bietul vostru personaj se va împletici și aproape că va cădea, fiind literalmente tras de greutatea și inerția obiectului. Nu-i nimic, multe arme pot fi folosite totuși cu amândouă mâinile, caz în care rămâi foarte desoperit la orice fel de atacuri, iar greșelile te costă și mai mult. De regulă, explorarea din Dark Souls reclamă un scut în mâna stângă (a propos, armele și obiectele au ata-











curi şi efecte diferite inclusiv în funcţie de mâna pe care le echipezi) şi o armă sau o amorsă magică în cealaltă, gata de atac. Vă spun, n-am mai păţit demult într-un joc să merg ca melcul, cu ochii beliţi cât cepele şi o inimă care-mi bătea gata-gata să-mi sară din piept, examinând toate cotloanele, formele ciudate din depărtare şi ciulind urechea la orice sunețel. Asta fiindcă sufletele adunate sunt preţioase, iar inamicii incredibil de sălbatici şi fioroşi. Să lupţi cu grupuri este sinucidere curată de multe ori, iar confruntările trebuie oricum pregătite şi adaptate la specificul inamicilor. Degeaba încerci să învingi un golem de zece etaje prin forţă brută, dar şi în cazul în care eşti o conservă ambulantă greoaie, rapizii hoţomani îţi vor veni de hac prin mişcările lor rapide, ajungând să-ţi aplice coup de grace-uri fatale în spate. Iar lista de inamici este lungă cât o zi de post şi mai diversă decât m-aş fi aşteptat vreodată. Fiecare mişcare greşită îţi poate fi fatală şi chiar şi cel mai răbdător om va ajunge inevitabil să blesteme de zor dificultatea monstruoasă, căzând în genunchi şi agonizând. Dar, prieteni, să vedeţi extaz atunci când reuşiţi să învingeţi un inamic care părea fără dubiu invincibil, când descoperiţi un NPC interesant sau un perete fals care duce către secrete (multe la număr şi extrem de importante), când reuşiţi, împreună cu alţi bieţi nevoiaşi, să puneţi la pământ ditamai dihaniile, când vă iese o săritură imposibilă către un cotlon unde se asunde o armură sau armă specială... e vorba de un sentiment de înălţare muncit cinstit, fiindcă în Dark Souls, nu doar personajul este cel care creşte în nivel, ci şi jucătorul. Aici apare şi magia specială pe care o mânuieşte jocul, anume că, până şi atunci când nu mai pari să poţi progresa, fiecare eşec te învaţă ceva şi-ţi dă curaj şi motivaţie să încerci din nou, mai hotărât şi mai înţelept. Asta ca să nu mai spun de primul triumf al hoţomanului meu, Garrett asupra boss-ului care-l răpusese de atâtea ori pe vrăjitorul lui Koniec: alături de el şi cioLAN, am izbucnit în urale, dansuri ale victoriei şi parcă întreaga redacţie s-a umplut de lumină; atât de puternice sunt sentimentele pe care ţi le trezeşte jocul, care te poate duce rapid de la disperare către lacrimi de bucurie.



Un joc cu (şi despre) suflet

Aşa cum era normal, nici Dark Souls nu-i chiar un joc perfect. Am dat peste multe glitch-uri, hoarde de exploit-uri şi probleme de orientare ale NPC-urilor care mi-au dat ocazia unor victorii ieftine. Sistemul de lock-on are mici defecte, iar anumite obiecte sunt trîş pe faţă (dar măcar sunt disponibile pentru toţi). Asta ca să nu mai vorbesc de glitcherii care te aşteaptă online să-ţi ia sufletele sau de cantitatea însemnată de timp pe care trebuie să ţi-l petreci făcând „grinding". Mai mult, misterul excesiv care învăluie multe dintre detaliile jocului şi dificultatea mare fac din ghidurile de strategie şi walkthrough-urile disponibile lecturi obligatorii (care ajută, dar nu cu mult). Problemele au fost şi sunt în continuare rezolvate cu patch-uri constante, dar asta contează prea puţin, fiindcă Dark Souls are atât de multe lucruri bune şi nemaivăzute de oferit. De exemplu, armele pe care le arunci pe jos devin monştrii în lumile altora. Take that!

Ce recomandare mai bună decât faptul că am petrecut peste 80 de ore cu dânsul, nu sunt nici pe departe plictisit, mă aflu undeva după jumătatea lui şi am de gând să-l reiau cu alte personaje şi să fac New Game+ cu hoţul meu? N-are rost să citiţi despre el, trebuie neapărat să-l jucaţi!

■ **ce-a mai rămas din Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- gameplay solid, cafteală satisfăcătoare şi bine închegată
- designul artistic şi al nivelurilor; atmosferă excepţională
- dificultatea, multiplayer-ul inovator, delicios

–
- bug-uri, exploit-uri, sacadări ocazionale şi rateuri de AI
- exagerat de mult grinding; glitcherii online îţi fac zile fripte
- prea misterios în privinţa unor mecanici importante de joc

PE SCURT:

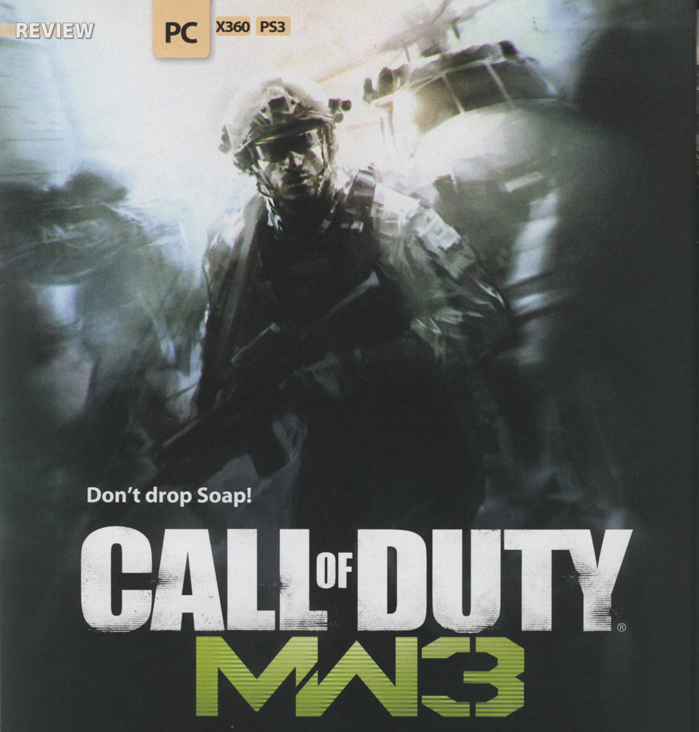
Excentric, mistic, nostalgic şi inovator, contra trendurilor, Dark Souls îmi pare cel mai bun joc de anul acesta. Adevărat, este imperfect, pentru „otakus", cere răbdare, uneori masochism, iar dificultatea îi va descuraja pe foarte mulţi să-l savureze.

9.6

Gen Dungeon Crawler **Producător** From Software **Distribuitor** Namco Bandai
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** preparetodie.com

CERINTE MINIME:
Consolă Xbox 360 /PlayStation 3

ALTERNATIVA DEMON'S SOULS
Singurul joc cu adevărat comparabil nu este altul decât predecesorul lui Dark Souls. Odată cu el, se poate spune că From Software a creat un gen/subgen de joc în sine. Din păcate, Demon's Souls este disponibil doar pentru PlayStation 3.



Don't drop Soap!

CALL OF DUTY MW3

Ca întotdeauna într-un joc Call of Duty, de fiecare dată când mori, eşti binecuvântat cu un citat celebru sau cu vreo zicală din moşi strămoşi. Una dintre ele chiar mi-a rămas în cap. Mai bine spus unul, căci este un citat din Einstein. Se pare că, la un moment dat, întrebat fiind cum vede el următoarele conflicte mondiale, a spus că nu ştie ce arme vor fi folosite în al Treilea Război Mondial, dar e convins că cel de-al Patrulea va fi purtat cu pietre şi beţe. Puteţi spune ce vreţi despre Einstein, dar nu că era prost. Că nu ştia cu ce freză-i stă bine şi că unui om bătrân nu-i şade bine cu limba pe afară, asta nu trebuie să ne facă să spunem despre el că nu ştia despre ce vorbeşte.

Dacă stai un pic să te gândeşti la ce a zis, este imposibil să nu îi dai dreptate. Să nu care cumva să i se năzare vreunui conducător deştept să apese un pic prea tare pe butonul roşu, că ne ia mama naibii pe toţi. Fără niciun fel de preselecţie. Bomba nucleară nu face diferenţa între ce fel de om eşti, ce note ai la şcoală, cu ce echipă ţii şi ce muzică asculţi. Vine peste noi şi ne duce dracului pe toţi.

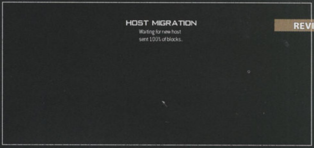
Sunt extraordinar de mulţumit că am avut câteva zeci de ani liniştiţi după lansarea primei bombe atomice. La câţi nebuni sunt pe lumea asta, mă minunez şi mă bucur că nimeni nu a avut destul curaj să arunce una în capul altcuiva. Doar pentru că poate şi nu i-a plăcut de faţa lui. Au fost destui care puteau face asta. Dar să nu ne culcăm pe o ureche. Încă mai sunt. Parcă sunt din ce în ce mai răi şi mai nebuni. Iar nuclearele sunt din ce în ce mai la îndemână. Tare îmi e teamă că, dacă nu vin extratereştrii să ne deschidă calea către o viaţă mai bună (sau mai rea), o să vină momentul în care i se pune pata cuiva şi se sprijină neglijent cu cotul pe butonul care ne va costa miliarde de vieţi.

Chimia, bat-o vina

Cei de la Infinity Ward şi Activision au ales totuşi să nu ne arunce în mijlocul unui scenariu apocaliptic de asemenea proporţii ca cel care stă sub semnul atomului. Au făcut astfel încât acum să ne speriem de fratele mai mic al acestuia. Războiul chimic care, deşi nu este la fel de distructiv, este la fel de nediscriminant. Doar dacă nu ai cumva o mască de gaze care zace prin casă de pe vremea când aragazul avea scăpări.

Alegerea a fost făcută în ton cu alegerile făcute de bandiţii din jocurile anterioare ale seriei, când aceştia nu doreau eliminarea completă a populaţiei, ci doar îngenuncherea acesteia pentru a o putea controla apoi cu o





mână de fier. Această alegere nu au făcut-o nimeni alții decât rușii. Nu toți rușii și nici chiar cei de la conducerea sovietelor, ci niște pușlamale cu o grămadă de putere care voiau și mai multă putere.

Eroul negativ din Modern Warfare 3, Vladimir Makarov, fost parașutist și membru al forței de elită rusești Spetsnaz, este o brută care era renumită pentru actele sale de o cruzime diabolică. După ce a fost eliminat din armată, a intrat în Partidul Ultranaționalist, unde, sub conducerea lui Imran Zaknaev (pe care îl știm din jocurile precedente), a planificat invazia Statelor Unite, iar apoi atacurile cu arme chimice asupra multor capitale europene importante. Scopul? Îngenuncherea Națiunilor Unite și extinderea Țării Mumă peste întreaga lume. Deloc ambițios, nu?

Evident, în calea progresului comunist nu stau nimeni alții decât vechii noștri prieteni, cpt. Price, Soap și alte câteva adiții noi în armata eliberatoare. Ca de obicei, nici în MW3 nu suntem blocați pe un singur personaj, Infinity Wards aruncându-te în mijlocul acțiunii din diferite locuri ale lumii în pielea mai multor personaje. Frost, un mare om de mare caracter, membru al Delta Force, Yuri, un rusnac cu capul pe umeri, dar cu o poveste dubioasă în fundal, un englezoi din SAS și chiar a unui agent rus a cărui misiune era să-l păzească cu prețul vieții sale pe președintele Rusiei.



Deși nu are nicio schimbare de gameplay față de jocurile de dinainte, urmând aceeași rețetă de doi lei a jocului pe șine de tren de pe care nu poți deraia nici dacă dai acatiste la biserică, a valurilor de inamici care curg și curg și nu se mai opresc dacă nu te miști din loc și a script-urilor care pornesc evenimente doar dacă calci pe firul de iarbă care trebuie, campania de single player este parcă mai spectaculoasă decât a precedentelor. Deși folosește exact același engine ca și înainte, jocul are o magnitudine crescută, oferindu-ți senzația participării la niște evenimente cu adevărat globale și dezastruoase. Simți că nu doar tu te lupți pentru neatârnarea neamului, căci în jurul tău cad clădiri, avioane șuieră pe deasupra capului și sute de inamici mor fără ca tu să ai de-a face cu eliberarea sufletelor lor. De foarte multe ori te simți ca furnica aceea insignifiantă din armata care se luptă cu elefantul. Singur nu faci nimic, dar împreună îl mâncați de viu. Nu pot să nu vă spun un mic mare spoiler al jocului, care m-a făcut să lăcrimez un pic din colțul ochiului. Când am participat activ la dărâmarea turnului Eiffel, mi s-a rupt inima-n paișpe, mai ales că nu am apucat încă să-l văd live. Și te-ai dus, dulce minune...







În cele mai scurte patru ore cât mi-a luat să termin campania single player, am avut timp să văd jumătate de lume. Am ajuns prin Paris, am văzut Londra, am apărat câteva obiective turistice de mare interes din America, dar am ajuns și prin Africa, unde am omorât băștinași cu nemiluita. Un adevărat tur de forță impus de cei de la Infinity Wards, mi-au arătat lumea în patru ore, dar într-o







lumină în care nu aş vrea să o mai văd vreodată. După cum probabil vă aşteptaţi, pe lângă misiunile de capă şi spadă în care dai cu zamă de glonte de aproape în inamici, jocul are şi câteva ruperi de ritm când eşti aruncat într-un AC-130. Adică un avion din acela care împroaşcă din înaltul ceriului cu moarte trupe de sol ce nici nu ştiu că moartea îi pândeşte din văzduh. Niciun fel de provocare, tot ce trebuie să faci este să muţi cursorul deasupra luminiţelor de pe un fundal alb-negru şi să scuipi bombiţe şi trasoare peste ei. Da, a fost spectaculos prima dată când am văzut acest lucru acum câţiva ani, dar deja este



fumată rău faza şi tot ce face este să te scoată din killing mode-ul în care ai intrat la sol.

Cu toată spectaculozitatea sa, modul de single player nu merită nicicum investiţia de 60 de euro cât costă jocul. Mai ales că este o reciclare făcută cu nesimţire a aceluiaşi mod de joc, a aceleiaşi reţete de joc ce a avut succes acum câţiva ani. Nimic nou, nimic nemaivăzut, single playerul doar oferă o finalitate conflictului început cu ceva vreme în urmă. Trebuie să ţineţi minte doar informaţia din subtitlul articolului. Nu-l scăpaţi pe Soap! Jucaţi ca să vedeţi ce vreau să vă spun.

Cu restul lumii

Punctul cu adevărat forte al jocului este însă multiplayerul. El te va face să ai tot timpul HDD-ul ocupat cu cei 15 giga ai jocului. Deşi nici acesta nu are mari diferenţe faţă de predecesoarele sale, ba chiar nişte mari puncte în minus, multiplayerul poate fi motivul pentru care aţi da atâţia bani pe joc. Creează o incredibilă dependenţă.

Am spus că multiplayerul are problemele sale. Acestea, din fericire, nu au de-a face cu gameplay-ul, care este, în mare, acelaşi cu cel din Black Ops, ci cu momentele de dinainte să intri într-un joc. Au dispărut serverele dedicate ce rulează continuu şi, implicit, lista prin care poţi să frunzăreşti liniştit, alegându-ţi serverul cu cea mai mică latenţă, cu numărul ideal de jucători şi modul de joc pe care îl vrei.

Acum trebuie să ai doar timp şi răbdare. Dintr-un meniu poţi alege un singur tip de joc sau un calup de moduri ce vor intra aleator, după cum ai norocul. După ce alegi acest mod, eşti trimis într-un lobby unde ai de aşteptat câteva zeci de secunde bune (dacă ai ghinion) până se umple cu numărul maxim de jucători pentru modul respectiv. După ce se umple lobby-ul, se mai aşteaptă un pic, doar aşa ca să mai ai ce înjura, după care se alege un jucător care va fi desemnat ca gazdă a serverului. De nenumărate ori, gazda va ieşi din joc la mijlocul jocului, iar acesta va încerca să aleagă o nouă gazdă, paralizând jocul. De multe ori, jocul chiar se blochează în acest moment şi trebuie să te foloseşti de tertipul mizer al Ctrl+Alt+Del pentru a putea închide procesul. Sper ca, până la momentul în care citiţi acest articol, un patch să fi rezolvat deja această problemă.

O modificare binevenită a multiplayerului este modul în care poţi schimba o armă. A dispărut moneda din joc, iar acum trebuie să joci şi să stăpâneşti cu adevărat o armă pentru a-i putea aduce modificări şi atribui diferite valenţe. Cu cât te foloseşti mai mult de o armă, cu atât ea creşte în nivel odată cu tine. Odată ce arma creşte în nivel, primeşte şi perk-uri ce o fac mai bună. De exemplu, recul mai mic sau posibilitatea de a-i pune două ataşamente. Combinat cu cele trei perk-uri pe care le poţi alege simultan pentru tine, arma devine cu adevărat ucigătoare odată ce creşti în nivel. Este un mod extraordinar de a te face să devii eficient cu o anumită armă, iar după ce ai deblocat tot ce se putea debloca pentru ea, poţi trece la următoarea. Adică, te ţine în joc la infinit, deblocând sute de perk-uri şi ataşamente pentru zecile de arme din joc.

Perk-urile tale, pe care le poţi folosi indiferent de ce armă utilizezi, au, ca şi în Black Ops, variantele lor pro, ce modifică substanţial modul în care funcţionează. Mai







important este că modurile pro ale acestor perk-uri nu mai sunt diferite challenge-uri dubioase, ci doar implică folosirea variantei simple pentru destulă vreme, tocmai pentru a o stăpâni cu adevărat. Un mod mult mai logic de evoluție în joc.

O altă adiție majoră adusă jocului este modul în care funcționează killstreak-urile. Acum s-a introdus și modul support. Adică killstreak-ul nu se resetează odată ce ai murit și când ajungi la un anumit număr de kill-uri vei putea chema diferite ajutoare pentru echipă, nu doar pentru tine. Astfel, chiar dacă nu ești un jucător fenomenal care să poată atinge 16 kill-uri fără să moară, poți ajunge să folosești diferite chestii oferite de killstreak. Doar că nu sunt cele spectaculoase, gen elicopterul din care tragi ca bezmeticul în inamici, sau avioanele supersonice ce bombardează o zonă întreagă, ci doar abilități de suport.



Mai mult, acum s-a introdus și deathstreak-ul. Dacă mori de prea multe ori la rând fără să dobori niciun inamic, jocul îți vine în ajutor și îți oferă diferite avantaje pentru a putea reveni în luptă cu forțe proaspete.

Una peste alta, multiplayerul este bijuteria jocului, mai ales prin aceste adiții subtile aduse gameplay-ului, pe care cel mai mult le simți de fapt în meniu. Dacă ar fi avut serverele dedicate ca Black Ops și porcăria asta de matchmaking dubios, ar fi fost cel mai bun multiplayer al seriei.

Pe lângă multiplayerul clasic despre care v-am spus mai sus, MW3 mai are alte două moduri. Cel survival, care te pune în fața a valuri peste valuri de inamici. Până la patru dintre voi vor fi puși în fața unor inamici care devin din ce în ce mai puternici și mai agresivi. Cu cât înaintezi în nivel, cu atât vor apărea tot mai mulți și mai diverși. Dar cu toate acestea, nu este la fel de antrenant ca lupta împotriva unui adversar uman, căci AI-ul este AI.

Cel de-al doilea este un mod coop în care, alături de un prieten, vei încerca să termini diferite misiuni relativ asemănătoare cu cele din single player, but with a twist. Nu sunt nici ele cine știe ce, dar îți arată că se poate face un CoD în care poți avea și parteneri reali, nu doar parteneri berbeci controlați de AI.

Cu toate lucrurile de bine spuse mai sus, jocul nu își merită cei 60 de euro. Pentru mine MW3 ar fi trebuit să fie doar un expansion, nu un joc de sine stătător. Nu are nimic cu adevărat nou și, deși arată bine din punct de vedere grafic, se simte clar necesitatea unui nou engine grafic, pentru a-l ridica măcar la nivelul lui Battlefield 3.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- ultimul al seriei (sper)
- multiplayer ce creează dependență

–
- campanie extraordinar de scurtă
- matchmaking-ul dubios și mâncător de timp din multiplayer
- engine grafic bătrân
- preț exagerat de mare pentru ce ar fi trebuit să fie un expansion

PE SCURT:
Chiar dacă te dau banii afară din casă, nu pot spune că jocul merită găleata de bani pe care o cer bandiții de la Activision. Da, vezi ce se întâmplă cu Soap și Price, da, are un multiplayer ce creează dependență, dar poți la fel de bine să trăiești și cu Black Ops. Dacă nu ai Black Ops, atunci merită, mai ales pentru multiplayer.

7

Gen FPS **Producător** Infinity Ward **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** callofduty.com/mw3

ALTERNATIVA BATTLEFIELD 3
Același mod stupid de joc complet scriptat, același mod de pac pac, cam același tip de multiplayer. Doar un engine grafic mult mai frumos. Două jocuri ce se completează unul pe celălalt. Ar putea fi același chiar.

PC X360 PS3



Deus Ex Human Revolution™ The Missing Link

Malpraxis sub punte şi la mare

În recenzia lui Human Revolution, acum două numere, cântăream că nu DLC-ul de faţă ar fi fost lacuna principală a unui rebut (a se citi re-boot) destul de reuşit. A sosit, l-am butonat şi trebuie să admit că este intr-adevăr o piesă lipsă dintr-un produs finit, care a funcţionat foarte bine şi fără ea. Un ornament, să-i spunem. Prostul obicei al producătorilor (sau factorilor decizionali de la Departamentul Financiar, după caz) de a ciopârţi din jocuri bucăţi întregi spre a le oferi ulterior publicului, ca pilule descărcabile contra unor sume variabile, s-a perpetuat şi asupra noului Deus Ex. Din păcate, într-un mod mai respingător decât au păţit-o Fallout 3 sau New Vegas, în sensul că Missing Link nu vine cu o distracţie paralelă evenimentelor principale, ci aruncă lumină asupra celor câteva zile din intrigă când Adam Jensen şi-a întrerupt total contactul radio cu răutăciosul lui operator, îmbarcându-se într-un coşciug high-tech Relaxa 2027 pentru oameni (încă) vii al unei corporaţii chineze. Pe durata noilor evenimente, veţi avea ocazia să reconfiguraţi superagentul după cum vă pofteşte inima, investind în alte implanturi decât cele alese în campania principală sau dimpotrivă, puteţi să încercaţi proba de foc: parcurgerea lui fără Level Up, răsplătită de altfel cu un achievement. În ciuda (sau tocmai datorită) faptului că este orfan de context, smuls din fraged beta de la sânul aplicaţiei mamă, DLC-ul mi-a oferit o perspectivă proaspătă asupra francizei în general. Fiţi pe fază.



La croitor



Cyberacula la vânătoare



Am o veste şocantă!



Setea de sânge i-a întunecat rațiunea


Yess, mi-au dat mie postul nou!

Protagonistul, bătut ca vai de el, nemâncat, sleit de puteri, începe fără puteri speciale deosebite, plutind ca o umbră prin cotloanele întunecate ale vasului. Nici nu iese bine nava în larg, că membrii echipajului încep să dispară, unul câte unul, în condiții suspecte. Computerele nu mai funcționează cum trebuie, sistemele de securitate dau chix, camerele video refuză să-și facă datoria și teroarea se așterne ca o ceață rece în gigantul din metal. Prinzând forțe noi, alese după bunul plac, Adam capătă o viteză supranaturală, zboară prin aer ca un liliac, se poate face invizibil, vede prin pereți și chiar hipnotizează roboței nevinovați, întorcându-i împotriva stăpânilor. Pe măsură ce echipajul se împuținează, fie că Jensen vrăjește oamenii să doarmă cu monturile-i fermecate, fie că-i croșetează cu andrelele care-i ies din coate, puterile îi cresc și capătă puncte de (mal)praxis, hrana principală a abilităților sale speciale. Colac peste pupăză, el merge până la capătul lumii în căutarea Minei... ăăă lui Rachel, obiectul propriei adulații.



Dovezile sunt clare: oameni buni, Adam Jensen nu este altcineva decât Cyberacula, precursorul lui Nosferatu Denton. În lumina acestui fapt, orice gamer normal poate degusta Deusexiada printr-un filtru proaspăt.

Deusexoidvania

În afară de a lămuri perioada de tăcere dintre misiunile principale HR, Missing Link nu face mare lucru în a grefa vreo noutate esențială pentru intrigă, ci mai degrabă completează tabloul cu mici detalii despre cursul lumii din joc, rolul și scopul unor organizații și condiția oamenilor de rând (numiți, atât de adecvat și impersonal, populație). În rest, povestea aduce o mână de NPC-uri noi, câteva serii de dialoguri destul de sărăcăcioase, care nu includ nici aspecte de minigame cu vreun premiu ascuns și o decizie foarte importantă afectiv, dar cu urmări per total complet irelevante. Pe de altă parte, are parte (discutabil) de cel mai bun design al nivelurilor, cu multe rute alternative, conceput astfel încât să poată profita la maximum atât personaje bazate pe stealth, cât și cei care preferă calea lui John Rambo. Există și mult backtracking, cu deblocarea ulterioară a unor căi de acces pe lângă care treceți, lucru care, alături de puzderia de pasaje și locații secrete (mai mult sau mai puțin) m-a dus cu gândul la Castlevania sau Metroid. E aproape păcat să nu folosiți deloc proaspătul revolver, una dintre cele mai eficiente și mai satisfăcătoare arme de foc din toată seria, dar merită și să dați testul suprem, încercând să terminați cele câteva ore de joc (șase-șapte, în cazul meu) pe nivelul maxim de dificultate, fără să investiți vreun punct în implanturi, să porniți vreo alarmă sau să omorâți pe careva și cu un număr minim de takedown-uri non-letale și utilizări ale Stun Gun-ului. Prima parte a jocului forțează sau cel puțin îmbie puternic la o astfel de abordare și stealth-ul rămâne, după mine, în continuare, cel mai aromat și intens mod de a savura noul Deus Ex.

S-a rezolvat și problema luptelor cu boșii, care au stârnit multe nemulțumiri: călătoria mea prin DLC s-a finalizat cu un singur glonț bine plasat în capul boss-ului, din fundul grădinii. Nu tu luptă dreaptă, băgat în podea până la brâu, nimic de genul ăsta. Am reîncărcat apoi și l-am pus jos din nou, de data asta dintr-un takedown banal, după o sesiune prelungită de strecurat. Cu tot respectul, dacă întâlnirile de genul ăsta din HR au fost criticate, nu înseamnă că trebuie să reduci boșii la statutul de inamici obișnuiți, dar cu un papagal mare.

Mie unuia DLC-ul nu mi-a adus nimic care mi-ar fi lipsit cu adevărat; merită butonat mai mult din curiozitate, pentru a vedea ce se întâmplă când rețeta din HR întâlnește un design de nivel net superior și o grafică puțin mai arătoasă și îngrijită.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- designul de nivel
- grafica îmbunătățită
- dificultatea ceva mai mare

–
- nu aduce nimic cu adevărat deosebit
- intrigă banală, NPC-uri generice
- scriitură coerentă, dar lipsită de farmec

PE SCURT:
Dacă într-adevăr nu v-ați săturat de HR și vreți un mic desert, s-ar putea să merite. Altfel, există prea multe apariții recente mari și interesante ca Missing Link să mai poată avea vreo greutate.

7

Gen RPS **Producător** Eidos / Nixxes **Distribuitor** Square Enix
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** deusex.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** GeForce 8xxx / Radeon 2xxx

ALTERNATIVA VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES
Pentru doar 5 euro în plus, găsiți tot pe Steam unul dintre cele mai bune RPG-uri făcute vreodată. Împreună cu cel mai recent patch global creat de comunitatea fidelă și activă, este perfect jucabil și cu mult mai interesant decât Deusexiada lui Cyberacula.

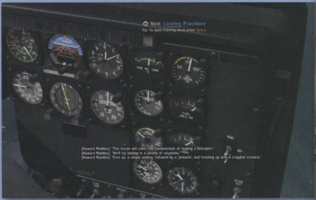


Take on HELICOPTERS

„Take ooooon, take oooooff"

De când am arestat X52Pro-ul din redacție, să-mi joc și eu simulatoarele spațiale ca omul mileniului trei, lumea care contează (atunci când se împart norocul și paginile) își închipuie că mă aflu în aceeași relație intimă cu simulatoarele de zbor (în special cele de elicopter) ca Ghinea cu simulatoarele auto. Este adevărat că de-a lungul timpului am învățat să simulez interesul și priceperea într-o gamă largă de domenii, inclusiv cel al simulării, dar realitatea crudă este că, atunci când sunt nevoit să pun în practică cunoștințele acumulate în lungile sesiuni de lecturat manuale (pe care le citesc din scoarță în scoarță, fără glumă), reușesc să mă prăbușesc ca pilotul rrom la marginea heliportului. Expertul nostru unic și adevărat în materie de simulare a zborului este entitatea redacțională Ștefan a PIIIG. Care entitate a fost ispitită cu Take on Helicopters, dar a refuzat cu politețe și fermitate o asemenea cinste aeronautică. Și fiindcă m-a mâncat în fund să mușc mai mult decât pot duce (DCS: BlackShark, o bijuterie de simulator, dar foarte neprietenos cu începătorii), privirile stăpânirii s-au îndreptat către singurul om care și-a manifestat dorința de a deveni al doilea expert în domeniul simulării din redacție, fără să țină seama că, dacă i se va împlini vrerea, va trebui să se bată pentru cele două simulatoare lansate la fiecare cinci, șase ani. Atât de mare a fost încrederea stăpânirii și atât de greșit au fost interpretate lacrimile din ochii mei când am aflat că am de scris Take on Helicopters, că am primit cinci zile pentru a-i delecta pe cei șase pasionați ai simulării cu un articol demn de un al doilea Ștefan a PIIIG. Țeapă. Mă prăbușesc și a-nceput să-mi placă. Trădare, ați ajuns pe mâna unui diletant. Însă tot e bine, căci acest diletant are bunul simț să nu se plângă de complexitate într-o simulare. Și, câteodată e bine să afli de la un începător cât de prietenos cu el a fost un sim...





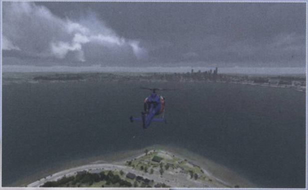




Companiile te caută!

Dar să o luăm de la început și să discutăm puțin despre câteva particularități ale simulatorului nostru care nu au neapărat legătură cu simularea. Take on Helicopters este creația studiourilor Bohemia Interactive, cunoscute publicului amator de militărie pentru seria ARMA. În mod ciudat, Take on Helicopters nu este un simulator militar (probabil ar fi avut un concurent serios în DCS: Black Shark), ci tratează un domeniu ușor ignorat, și anume aviația civilă. Mai exact, elicopterele civile. Cool. Nu știu absolut nimic despre elicopterele civile, dar cum sunt mai puține de învățat decât în Black Shark, unde sistemul de armament și ABRIS-ul erau două jocuri în sine, mă simt mai puțin copleșit de măreția zborului. Singurul neajuns ar fi lipsa esploziilor, care cresc factorul distraxie, dar Take on Helicopters a apelat la o șmecherie interesantă pentru a arăta jucătorilor că și civilia poate fi EPICĂ și FUN. Este vorba de o campanie single de vreo cincisprezece misiuni, cu un storyline care ne introduce în combinezonul lui Tom Larkin, fiul decedatului Harry Larkin și unul dintre proaspeții moștenitori ai companiei Larkin Aviation. Compania trece prin vremuri grele, competiția (Vrana Corp) nu doarme, iar micul pilot Larkin va trebui să o repună pe picioare acceptând diverse contracte, de la tururi aeriene ale Seattle-ului până la o filmare de... balene. Banii câștigați pot fi investiți în alte aparate de zbor și așa mai departe. Foarte drăguță abordarea, mai ales că storyline-ul reușește să-ți dea impresia că nu e pus acolo doar de umplutură. Majoritatea misiunilor se desfășoară, cum îi stă bine simulatorului, în două zone imense, Seattle (aproximativ 3 600 de kilometri pătrați) și Asia de Sud (vreo 14 400 de kilometri). Zonele sunt superbe și detaliate, dar tot dezmățul grafic are un preț: eu n-am reușit nicicum să obțin un FPS mai mare de 18. Recunosc, am cam rămas în urmă cu tehnologia, dar nici jocului nu i-ar fi stricat o optimizare mai acătării. Oricum, dacă vă ține racheta (sau nervii să îl jucați cu un framerate submediocru), vă veți bucura ochii cu o serie de peisaje (citadine sau nu) încântătoare. Sau cel puțin așa par din aer.







Zboară, bă!

Elicopterul, stimați cititori și cititoare, este o creatură nobilă a văzduhului, pe cât de frumoasă, pe atât de greu de strunit. Dacă într-un simulator de avion, oricât de nepricepuți ați fi, tot reușiți să ridicați păsăroiul de la pământ după câteva încercări, elicopterul este ceva mai parșiv și necesită ceva mai multă atenție. Din fericire pentru amatori și/sau începători, Bohemia s-a gândit și la cei mai nepricepuți dintre noi și a introdus o serie de tutoriale foarte utile. Și interactive. Probabil ca să compenseze manualul cam subțirel pentru un simulator (vreo 50 de pagini). Apreciez efortul, mai ales că respectivele tutoriale chiar au reușit să mă învețe ceva și să facă jocul mai abordabil până și pentru un începător ca mine.

Oricine a încercat (și, probabil, a eșuat) să învețe karate spălând geamuri, ca ninjalăul ăla mic din Karate Kid, probabil va încerca să joace și Take on Helicopters cu tastatura (chiar găsisem pe net un reviewer care l-a jucat cu mouse și tastatură). Sau cu un gamepad. Probabil merge dacă optați pentru un model de zbor foarte simplificat (sunt trei setări), deși nu e chiar floare la ureche. Pe simulare, e puțin mai complicat și aveți nevoie de un stick bun ca de aer. Eventual și de o pereche de pedale. Nefiind un veteran al domeniului, nu-mi pot da cu părerea cât de autentic sunt simulate aparatele de zbor și cât de realist se comportă, dar vă pot spune cu siguranță că, pe nivel maxim de realism, Take On Helicopters se joacă și se simte ca un simulator, nu ca un arcade semi-școlit cum era, de exemplu, seria Comanche. Probabil copiii minune ai zborului virtual îi vor găsi câteva chichițe, dar pentru amatorii cu pretenții de simmeri și vise de mărire, Take On Helicopters pare „the real deal".

■ cioLAN

VERDICT LEVEL

+
- elicoptere
- tutorialele
- campania single

–
- fomist de resurse

PE SCURT:

N-ar strica să îl încercați dacă sunteți pasionați de zbor și elicoptere, dar vă e frică de giganții genului (din nou, revin la Black Shark).

8

Gen Simulator de zbor **Producător** Bohemia Interactive **Distribuitor** Bohemia Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** takeonthegame.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** 512 MB VRAM, Shader Model 3.0

ALTERNATIVA DCS: BLACK SHARK
Simulator de elicopter de asalt prin excelență.



Erori au fost, erori sunt încă!

Might & Magic Heroes VI

Au trecut mai bine de cinci ani de la înpixelarea cu același număr și aproape zece de la Heroes IV, însă genul strategiei fantasy pe ture n-a sucombat nici pe departe, în ciuda dezastrului de joc numit Disciples 3. Ba chiar am avut parte de reînvierea înaintemergătorului, King's Bounty, din multe puncte de vedere mai apropiat de sufletul celor care au considerat că HoMM II și III sunt cele mai bune din serie, atât ca sistem de joc, cât și prin stilul grafic 3D abordat, care păstrează cea mai mare parte din farmecul sprite-urilor intact. Cred că e adevărat: dacă există un titlu TBS care să fi fost butonat până și de fanii Counter sau FIFA, pe care aveai aproape întotdeauna cu cine să-l butonezi, Heroes III este acela.

Vă dați seama că m-a apucat neliniștea când am aflat că toată treaba cu harta strategică se va simplifica și modifica pentru cea de-a șasea ediție, alături de multe alte reproiectări destul de profunde, anunțând parcă un nou Heroes IV, cel care s-a îndepărtat până acum cel mai mult de formula originală (trecerea la Full 3D odată cu cinciul nu se pune). Am avut încredere în capacitățile Black Hole Entertainment, dar am fost totodată îngrijorat să aflu ce înseamnă schimbarea de viziune în contextul în care moda actuală a simplificărilor înseamnă mai degrabă imbecilizarea unor clasici. Ce s-a ales de joc? E mai complicat, citiți în continuare.

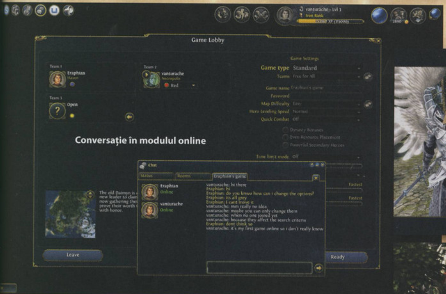
Ashan ca-n povești

Odată cu Heroes V și implicit scoaterea din funcțiune a New World Computing/3DO, decorul s-a mutat din Erathia în Ashan, univers dezvoltat de când Ubisoft a pus mâna pe franciză. Aparent, oamenii și-au dat seama că săritura cu prăjina dintr-o lume-n alta a lăsat o gaură numai bună de umplut. În consecință, evenimentele campaniilor din Heroes VI urmăresc odraslele Ducelui Slava al Dinastiei Grifonilor, într-un lanț narativ care precede Heroes V și face o mică punte spre trecut prin trimiterile la societatea Ancients, liantul principal din seria Might & Magic.

Vă spuneam și-n preview: nu m-au dat pe spate ni-


Stronghold, corespunzător de sălbatic ca aspect


Insula Comorii



Conversație în modulul online


Might'n'Magic, Treason and Plot


Centaurii, mult mai puternici decât îi știați

ciodată trâncăneala și intriga seriei. Ei bine, nici ultimul joc nu m-a făcut să-mi pese mai mult, cu toate că, trebuie să recunosc, povestea e mult mai bine integrată în gameplay-ul campaniilor și apar ocazional personaje simpatice. Este un flick standard despre trădare marca „Et tu, Brutus?", în care membrii/partenerii familiei/frăției se înjunghie care mai de care, cu răsturnări (previzibile) de situație, iar scriitura de o calitate variabilă, mai mult slabă, nu ajută cu nimic, sabotând astfel și voice acting-ul, de o calitate mult mai bună față de predecesori. Partea frumoasă este că tutorialul e integrat perfect în poveste, așa că nou-veniții vor avea parte de cea mai blândă și mai lină introducere posibilă în serie.

Nu pot să nu remarc însă că tonul narativ grav, întunecat, adoptat în special de când Heroes a trecut la Ubi, se potrivește ca nuca-n perete stilului grafic plin de culoare, ușor naiv și cu vizibile influențe anime. O fi o chestiune de gust, dar țin să zic sus și tare că-mi plăcea de o sută de ori mai mult viziunea kitschoasă de high fantasy optzecist cu poveste pe șablon bine stabilit (două părți sânge, o parte sex și topping de trădare și complot) spusă cel puțin pe jumătate la mișto, cu o sinceritate infantilă și elan de mamut (sic!) conform unor canoane nu foarte îndepărtate de scrierile lui Dumas, clasic autor al mai multor duzini de romane de duzină în care s-a strecurat un „ceva" care trece cu brio testul timpului, lucru atestat de probabil cea mai mare parte a bibliotecilor din lume. Există ceva realmente distractiv când aștepți să vezi noile născociri pe schelet fix ale scriitorilor de „betzellere" <-copyright Eco - care pot rezulta în situații, concepte, personaje și mai ales dialoguri create cu o incompetență legitim comergială, absolut adorabilă. King's Bounty mi-a reconfirmat de trei ori pasiunea pentru astfel de povești și quest-uri, rămânând totodată incontestabil singurul TBS care duce spiritul respectiv aproape intact pe tărâmul celor trei dimensiuni, cu valoarea adăugată de influența puternică a basmului slav.

Revenind de la capra vecinului la oile noastre, dincolo de aspectul audiovizual convingător și narațiunea bine integrată în joc, dar lipsită de vlagă, campaniile oferă multe ore de joc (vreo 30-40, poate chiar mai mult), presărate cu multe confruntări dificile, inclusiv lupte cu boși - dar ceva mai slabe decât cele din King's Bounty, până la urmă și acelea simple schimburi plictisitoare de pumni. După completarea campaniei-tutorial cu Haven (ex-Castle, pentru cei care s-au oprit la Heroes III), jocul dă acces la cele cinci campanii principale, una pentru fiecare facțiune din joc. Ele pot fi abordate în orice ordine și completarea lor deschide o a șasea campanie, ascunsă. Complet nouă este facțiunea Sanctuary, cu o tematică ce îmbină influențe din Orientul Îndepărtat (predominant chinezești și japoneze) cu un specific acvatic, care aruncă în luptă niște unități cu adevărat interesante (și frumoase). O particularitate nefericită a campaniilor sunt numeroasele quest-uri secundare și modul dubios în care creaturile ating rapid stack-uri colosale. Mai multe despre asta imediat.

Luăm puțin și de la spate?

Criza asta (de identitate și accesibilitate) a lovit puternic și-n Heroes. Drept urmare, toate resursele speciale, în afară de bani, minereu și lemn, au fost comasate într-una singură, cristalul, necesară pentru multe tipuri de clădiri și în cantități foarte mari pentru cele avansate. Ca să facă lucrurile ceva mai puțin agasante, producătorii au împărțit hărțile în petice, al căror control este asigurat de un castel sau fort local. Șmecheria este că nu mai poți pur și simplu să răpești altui jucător o mină cu


On Stranger Tides



La cumpărături de portrete și abilități în Altar of Wishes



Eroul Anton, care nu vă face nimic rău...



Frumoasele Town Screen-uri, substituite de animații 3D... abjectuțe

ultimul pârlit de erou și să te bucuri de ele până când respectivul reușește să trimită recuperatorul, ci trebuie să capturezi „primăria" teritoriului pentru a-l face al tău. Altfel, poți cel mult întrerupe producția inamicului atâta timp cât un erou de-al tău e staționat „pe gura" unei astfel de clădiri. Atenție însă, nici vechiul tertip cu spam de eroi nu mai funcționează, pentru simplul fapt că modificările aduse la nivel strategic de producători fac nerentabil să ții peste 2-3 eroi deodată, iar aceștia sunt întotdeauna mai valoroși în propriul castel principal sau în deplasare. Cum așa? Ei bine, în afară de eroul de pornire, fiecare călăreț recrutat ulterior este musai cu maximum cinci niveluri mai slab decât cel principal și tarif în consecință. Astfel, dacă eroul inițial atinge nivelul 25, eroii recrutabili vor fi de nivel 20, cu un preț usturător, pe măsura experienței lor. Credeți-mă, nu e plăcut să ai de ales între un erou secundar și construirea sau îmbunătățirea clădirii care-ți dă creaturi de nivel maxim (Elite), mai ales că, după cum am constatat în skirmish-urile versus AI și hărțile jucate în multiplayer, nu prea ajungi aproape niciodată să dai pe-afară de bani și resurse. Nici achiziționarea timpurie a multor eroi nu prea funcționează, fiindcă devin oricum din ce în ce mai scumpi. Totuși, în skirmish am reușit niște blitzkrieg-uri devastatoare pe hărți medii, cumpărând prima dată Hall of Heroes și doi eroi secundari, cărora le-am atribuit skill-uri administrative și de mobilitate și de ale căror armate s-a bucurat pe loc cel principal. Un alt punct pozitiv îl reprezintă posibilitatea de a cumpăra toată armata globală disponibilă la un moment dat din orice castel sau fort (fortul e limitat la unități ne-upgradate de rang mic), scutind jucătorul de o mulțime de micromanagement inutil și nu tocmai plăcut, dar care, mai demult (în puține cazuri, ce-i drept), făcea deliciul anumitor partide strânse și deschidea noi oportunități. Revenind la resurse, limitările timpurii fac din abilități mai puțin interesante în iterațiile anterioare adevărate atracții (ex. erou care oferă o bucată dintr-o resursă pe zi), iar unificarea resurselor speciale într-una singură, cristalul, dă bătălii mult mai aprige pe prețioasele mine.

Simplificat și echilibrat

O altă dovadă a unei echilibrări conștiente vine din implementarea Town Portal sub formă de clădire în fiecare castel, eliminând scenariul „mă uitam ca vițelul la Town Portal" atunci când unuia dintre jucători îi pica respectiva vrajă „I win" în Mage Guild și altuia nu. Și, hai să fim serioși, vraja respectivă era penibil de puternică și utilă pentru cel care o primea în Heroes III, de exemplu, unde, dacă avea Expert Earth Magic, destule puncte de mișcare și mana, putea țopăi pe toată harta în același turn. Astfel, în Heroes VI, orice oraș care deține un Basic Town Portal permite eroilor aflați la intrarea în el să casteze vraja numai și numai atunci, putând să aleagă ca destinație orice alt oraș sau fort cucerit, iar Advanced Town Portal permite teleportarea unui erou în respectivul oraș, indiferent unde s-ar afla acesta pe hartă. Vraja necesită însă cea mai bună parte din punctele de mișcare și consumă mana, limitând astfel utilizarea sa excesivă și făcând imposibile manevre de genul „hopa eroul dispare din provincie și apare cu ditamai armata în același turn".

Ba mai mult, artefactul suprem (Tear of Asha), necesar unei super-clădiri specifice fiecărei rase în oraș, nu mai trebuie găsit cu obeliscuri și dezgropat, ci vine sub forma unui disc fragmentat (trei bucăți) care, odată adus acasă, permite construirea (contra unui cost semnificativ). Cum bucățile sunt cam împrăștiate pe hărți, nu se mai pune problema cursei nebunești către „locul binecunoscut", ci presupune cafteli uneori foarte dificile sau învingerea eroilor care dețin celelalte fragmente. Pe de altă parte, unele hărți nu conțin deloc Tear of Asha, iar altele conțin mai multe astfel de obiecte, lucru care mi se pare mai mult sau mai puțin stupid, dar în tot cazul reflectă o decizie bună pentru echilibrarea șanselor și dă hărților o rejucabilitate sporită.

Un pas înainte și doi înapoi

Totuși, toporul a lovit și unde nu trebuia. Mai precis, nu mai există niciun fel de Kingdom Overview, unde să vezi exact influxul zilnic de resurse și săptămânal de unități, numărul de forturi, mine și clădiri speciale deținute și nicio hartă strategică mare pe care să apară



Un oraş Sanctuary 80% construit



Fortăreaţa Sanctuary în toată splendoarea-i



La piaţă



Către vârtej!



marcaje cu minele cucerite şi eşti lăsat cu minimap-ul, harta normală şi abacul. Devine extrem de enervant să planifici construcţia şi recrutarea fiindcă, deşi poţi evidenţia color parcelele deţinute pe hartă, numărarea teritoriilor după acest raţionament şi stabilirea numărului de cristale, lemne adunate zilnic nu coincide neapărat cu realitatea. Unele au şi o mină de aur, altele vin mai degrabă cu o clădire care-ţi creşte numărul maxim de recruţi pentru un anumit tier pe săptămână şi nu ai cum să vezi cât şi de unde intră decât manual, pierzând o mulţime de timp. De exemplu, dacă intri peste un teritoriu neutru, degeaba ai cucerit fortul, fiindcă pentru a beneficia de resurse trebuie să cucereşti şi minele sale, protejate de regulă de neutri. În schimb, dacă ai cucerit un fort inamic şi respectivul luase în stăpânire minele din zona de influenţă a acestuia, ele ţi se atribuie automat. De fapt, în simplificarea foarte binevenită sub anumite aspecte, producătorii au reuşit să complice incredibil de mult socotelile fireşti pe care ţi le puteai face rapid în orice altă ediţie Heroes. Acelaşi lucru se întâmplă şi pe harta tactică, unde statisticile unităţilor sunt comprimate, fără a mai arăta de exemplu raza de acţiune / eficienţă a trăgătorilor de la distanţă, dar şi atunci când încerci să vezi din anumite zone ale interfeţei detalii despre creaturi, forţându-te să dai multe clicuri în plus pentru a afla ce doreşti. Un lucru şi mai grav este că, pe durata îndelungatelor scenarii multiplayer, pe tura celorlalţi nu poţi decât să navighezi pe harta principală şi să dai clic dreapta pe una-alta, când ar fi fost foarte nimerit să-ţi permită consultarea forturilor, oraşelor şi eroilor proprii pentru planificarea atentă a următorului turn. Aşa că, după ce turn-urile nu sunt simultane, ci secvenţiale, producătorii nu vor cu niciun chip să-ţi permită rezumarea propriului turn la acţiune şi rezervarea timpului pasiv pentru planificare. Singura scuză posibilă ar fi fost că ratezi mişcările vizibile ale adversarilor, dar, hai să fim serioşi: era mare brânză să includă un buton prin care să revezi mişunatul adversarilor pe partea vizibilă din hartă? Ce bun ar fi fost aici şi



Unde să băgăm şi punctul ăsta?



Hmm, No Hero in garrison ziceți?



Luptă pe viață (pentru mine) și pe moarte (pentru inamici)

vechiul Kingdom Overview! Ia-l de unde nu-i!

O altă frustrare, cel puțin pe durata misiunilor din campanii, este că par să nu fie aproape deloc testate. Adicătelea, AI-ul nu prea mișcă din castel decât în anumite momente scriptate și atunci mișună prost. Apoi, dacă jucătorul pierde prea mult timp (și nu neapărat foarte multe trupe) bătându-se cu neutri pentru quest-uri secundare, se poate trezi cu un stack invincibil între el și obiectivul principal, pentru simplul fapt că nu mai are de unde să procure suficient de multe unități, cu sau fără castel. Un obicei și mai comun este ca facțiunile AI să atingă stack-uri astronomice, pe care, dacă le mai poți răpune cumva, va fi vai și amar și se va întâmpla după multă, multă suferință. Motiv pentru care unele misiuni din campanie se transformă în curse contra cronometru către obiectivul principal, cu toate că sunt populate de numeroase quest-uri și locații secundare - de care nu prea ai timp să îngrijești dacă vrei să mai poți termina harta cu succes.

Aici vine momentul să menționez că și Mage Guild-ul a zburat din schema de construcție a orașelor, fiindcă, mai nou, toate abilitățile și magiile sunt deblocabile din arborii de abilități ai fiecărui erou în parte.



Samuraiul valutist

Unde-s eroii de altădată?

Încercarea de a oferi șanse aproximativ egale tuturor eroilor și facțiunilor se simte și din regândirea sistemului de abilități și vrăji, controlate acum exclusiv de către jucător și cu posibilitatea de a-ți planifica fără eroare dezvoltarea eroului. Cu excepția obiectelor și artefactelor adunabile de pe hartă, aproape totul ține de felul în care alegi să investești punctele obținute pe măsură ce eroii îți cresc în nivel. Respectiv, există două mari categorii, Might și Magic, pline de subcategorii în ale căror arborescențe găsim abilități active și pasive. Might reunește de fapt atât abilitățile aplicabile ca „vrăji" în timpul luptei sau cu efect automat pe harta tactică, precum și pe cele administrative, cu bonusuri pentru resursele găsite pe hartă și numărul de creaturi recrutabile în ținutul/castelul în care se află respectivul erou, bașca diplomația și alte câteva aspecte. Magic conține totalitatea școlilor de magie, cu vrăjile aferente, dar și abilități pentru creșterea eficienței sau duratei acestora. Sistemul îți permite, de exemplu, planificarea unui administrator/economist care să susțină eforturile unui alt erou, centrat pe ofensivă, fie ea prin magie sau putere brută și tactică, în timp ce un al treilea erou poate primi rolul de explorator, adunător de resurse neprotejate și sabotor al minelor adverse (hunter-gatherer, ce mai). Ar fi de menționat că eroii sunt în continuare împărțiți pe afinități, might sau magic, iar atributele principale care le vor fi crescute automat la creșterea în nivel sunt influențate de afinitatea respectivă, care guvernează și abilitățile disponibile pe diverșii arbori. Bunăoară, un mag nu va avea acces la abilități ofensive și tactice foarte avansate, dar nici cavalerul nu va pupa vreodată cele mai devastatoare și eficiente vrăji și abilități aferente.



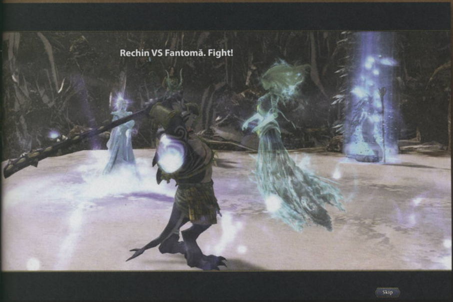
Podul care mă despărțea de Koniec



Bossfight cu Șaihuludu' local



Nu putea lipsi din program Mass Haste-ul



Rechin VS Fantomă. Fight!

De asemenea, în tandem cu noul sistem de scenarii/dueluri online și dinastia persistentă care guvernează tot jocul (vă zic imediat ce-i și cu ăsta), puteți crea eroi optimizați pentru dueluri și chiar specializați, de exemplu, pe apărare în dueluri de tip asediu. Avantajul major este că avansarea în nivel și vrăjile disponibile nu mai sunt lăsate la voia întâmplării. Mai țineți minte cât de frustrant era să fii nevoit să alegi între Tactics și Estates cu un mag de nivel 15, care nu avea ce face cu ele sau cum te simțeai când aveai armată umană și primeai Animate Dead, în timp ce adversarul dădea de jackpot cu un Chain Lightning? S-a terminat cu așa ceva! Am „doar" câteva zeci de ore de Heroes VI la activ, dar îndrăznesc să spun că selecția de abilități și vrăji pare bine echilibrată. Pe deasupra, eroii au primit și un sistem de reputație, cu extremele Blood și Tears. Dacă, de exemplu, un grup de neutri o ia la sănătoasa în fața armatei tale numeroase, poți alege să-i urmărești și să te lupți cu ei (rezultând invariabil într-un măcel), chestie pentru care primești puncte Blood, în schimb, dacă îi lași în pace, vei marca puncte Tears. Blood și Tears nu sunt puse numai de formă, fiindcă unele artefacte necesită un punctaj minim pentru una dintre acestea ca să poată fi folosite. La fel, o parte dintre abilități sunt guvernate de Blood sau Tears. În general, vrăjile și abilitățile ofensive vor deveni mai eficiente pentru eroii cu reputație mare Blood, în timp ce vindecările și defensiva sunt influențate de Tears. Desigur, o parte dintre skill-uri rămân neutre și nu sunt afectate în vreun fel de reputația eroului. Iată cum puteți optimiza acum simțitor eficiența eroului și prin deciziile luate pe harta strategică. Kudos Black Hole Entertainament pentru asta!

Din păcate, în această echilibrare binevenită de altfel se pierde farmecul vechilor eroi. Eu unul, când zic Heroes III și Rampart, zic Elleshar și Mephala. Dacă-i Tower, să fie Solmyr! Ca să nu mai vorbim de Jeddite la Dungeon sau Isra, Thant și Vidomina când te dai cu scheleții, bașca celebrul Crag Hack al Stronghold-ului. Pe vremea aia, dincolo de specializarea și mutra eroilor, ajungeai să cunoști care abilități sunt mai probabil să-ți pice în funcție de erou și automat îți formai preferințe puternice pentru unul sau altul. Noii eroi „corecți politic" nu mai păstrează personalitatea celor vechi, iar specializările lor „reajustate" nu mai sunt la fel de puternice și influente, motiv pentru care, în afara ducelui Slava, nu am reținut nici măcar un alt nume de erou nou (fiindcă veți regăsi și o parte din vechea gardă, însă cu valoare mai mult nostalgică). În fond, însă, nu-i nimic, fiindcă oricui îi e dor de-un Heroes mai vechi poate să-l joace pe respectivul.

Tic-Tac-Tic

Sistemul de ciomăgeli se bazează pe cel din Heroes V, unde avem pătrățele, nu hexagoane, iar ordinea de mișcare a unităților nu mai este dictată de viteză, rezervată acum strict pentru raza de deplasare, ci de inițiativă. Eroul rămâne deoparte, dar poate influența soarta luptei nu doar prin abilitățile pasive, ci și prin cele active, fie că vorbim de simplul său atac pe tură sau aruncarea unei vrăji. La asta se adaugă o abilitate specifică fiecărei facțiuni, care se încarcă pe parcurs și variază de la creșterea caracteristicilor defensive și ofensive la animarea morțăciunilor sau blagoslovirea unui stack cu invulnerabilitate temporară - chestie oarecum inspirată din noile King's Bounty. Mai mult, tot similar KB, câmpul de luptă este populat cu tot felul de obiecte care oferă bonusuri unităților aflate pe raza lor de acțiune, puncte de mană eroului, dar și cu tot felul de capcane care limitează opțiunile de deplasare. Proaspăt este sistemul de cover, care permite unităților să se adăpostească după obiecte, reducând semnificativ eficiența atacurilor ranged asupra lor, dar și posibilitatea de a-ți cocoța o unitate în turnul principal al fortăreței, de unde respectiva poate dezlănțui atacuri distante fără penalizare asupra tuturor adversarilor în afara celor aflați în imediata vecinătate a lui (aspecte care amintesc de abordări similare din Heroes IV). Cum abilitățile și vrăjile (care încă necesită puncte de mana) au și un timp de cooldown, sistemul evită utilizarea abuzivă a oricăreia dintre ele și cere în consecință mai multă precauție în alegerea cursului de acțiune.

În lupte devin evidente înclinațiile fiecărei facțiuni. Haven excelează la defensivă și vindecare, împingând către eroi cu aliniament Tears, foarte rezistenți, cu mobilitate limitată (dar vorba aia, avansează încet și sigur, ca


Viermişor, nuferi botul!

tancurile rusești). Necropolis face exact ce-a făcut bine dintotdeauna, copleșind numeric și etalând blesteme și regenerări perverse, cu toate că și-a mai pierdut din mobilitate, iar avantajul înmulțirii excesive este atenuat oarecum de faptul că vrăjile de vindecare, disponibile pentru toți (și foarte eficiente la Haven) permit și reînvierea permanentă a unităților din stack-uri, în limita punctelor de viață restaurate. Inferno, deși foarte interesant, ajunge cumva facțiunea pentru experți. Sunt foarte haotici, nu-i ajută excesiv tactica și chiar dacă au capacități ofensive bunicele, devin foarte ușor de bătut în absența unui erou foarte puternic specializat în magie ofensivă. Stronghold merg într-adevăr pe atacuri necruțătoare și o rezistență remarcabilă în fața magiei, așa cum au făcut și până acum. Noua facțiune, Sanctuary, este una foarte puternică (practic, alături de un Necropolis pe steroizi, ca întotdeauna și Haven, domină topurile multiplayer), dar nu neapărat pentru începători, pentru simplul fapt că necesită abordări tactice avansate și ingeniozitate. Ce fac ei bine este să-și folosească o parte din unități și abilități pentru „crowd control", împiedicând inamicul să le atace restul unităților, a căror ofensivă e de regulă concentrată asupra celui mai periculos stack advers. Practic, „curăță" firma concurentă, începând de la director și terminând cu portarul.

Trebuie să recunosc, bătăliile tactice din Heroes VI sunt într-adevăr de excepție, poate chiar cele mai bune de care a avut parte seria până acum. Și aici se infiltrează simplificarea însă, fiindcă nu ai nicio posibilitate să vezi ce range are o unitate sau cu cât anume îi scade eficiența dacă este mai departe de țintă sau respectiva se află în cover. Bravos! Contează enorm poziționarea unităților, căile de acces pot fi blocate cu stack-uri mari, care ocupă mai mult spațiu, trebuie să fii atent când ataci pentru a nu-ți căsăpi din propriile unități și soarta unei lupte cu sorți potrivnici poate fi aproape mereu întoarsă în favoarea ta de o tactică superioară. Din păcate, ca și pe harta strategică, AI-ul nu reprezintă o mare provocare în bătălii, luând adesea decizii previzibile, dintre care unele de o stupiditate monumentală, motiv pentru care, după un grad de dezvoltare încolo, am preferat să bifez „quick combat" în opțiuni - de notat faptul că jocul îți permite la finalul luptei să o reiei manual dacă nu ești satisfăcut de rezultatul obținut automat. Așadar, adevărata provocare vine din confruntarea unui jucător uman.

Confluxul, lua-l-ar refluxul!

Acesta e numele noului sistem online născocit pentru Heroes VI, nu foarte departe de Battle.net-ul celor de la Blizzard... decât din punctul de vedere al implementării inteligente și accesibilității. Deși, parțial, tentativa are multe idei bune în spate, a fost pusă în practică mai mult cu picioarele. Totul pornește de la contul Uplay, care permite crearea unei dinastii în Conflux. Personajul avansează pe parcurs în nivel și din ligi inferioare către ligi superioare, iar jucătorul acumulează puncte pe care le poate cheltui în Altar of Wishes atât pe abilități dinastice din ce în ce mai puternice (atribuibile inclusiv eroilor secundari cumpărați în single), cât și pe titluri de noblețe, portrete și alte fleacuri, precum și pe artefacte de dinastie care pot crește în nivel pentru a oferi bonusuri mai mari și mai diverse. Una dintre probleme este că, în felul ăsta, jocul reclamă o conexiune permanentă la internet, fără de care nu ai acces nici măcar în single player la abilitățile globale și obiectele deblocate și îmbunătățite, ceea ce face misiunile de campanie mai dificile extraordinar de grele, deoarece au fost gândite să fie abordate cu avantajele date de dinastie. Pe de altă parte, dacă, dintr-un ghinion, se întrerupe brusc conexiunea la Conflux, ai șansa unică de a pierde ore întregi jucate sau chiar noi misiuni de campanie deblocate, chestie pe care am pățit-o de mai multe ori și m-a dus la exasperare. Faptul că dinastia îți afectează jocul single și acesta e gândit în funcție de ea este de o stupiditate monumentală. O întrerupere succintă a conexiunii poate duce la adevărate dezastre, ca să nu mai vorbesc de bug-urile care există oricum în minunatul Conflux. Eu văd implementarea asta ca pe o încercare de a descuraja pirateria, care însă capătă soarta tuturor DRM-urilor draconice și abuzive, adică mai mult supără cumpărătorul legitim și-l face să se gândească serios înainte de a-ți mai cumpăra vreun produs. Cel care-l joacă pirat probabil nu l-ar fi cumpărat oricum și veți observa pe forumuri că majoritatea celor care se plâng de dificultatea excesivă a campaniilor sunt de regulă utilizatorii de copii ilicite. Plângerile piraților au însă o pondere mult mai mică decât înjurăturile și bocetele celor care și-au pierdut de nenumărate ori progresul în single din pricina dracoveniei online. Concluzia v-o las vouă.

Altfel, Conflux vine și cu părțile lui bune. Sub aceeași dinastie, poți crea numeroase configurații personalizate de eroi pentru a le folosi în scenarii și dueluri multiplayer, predistribuindu-le punctele în abilitățile optime utilizării preconizate. Există și o listă de prieteni, unde poți adăuga, împotriva voinței lui, orice utilizator




Clasicul Haven versus Inferno


În loc de nagas



Conflux prin introducerea numelui său în câmpul editabil de căutare. Din fericire, cei care se simt hărțuiți pot bloca oricând jucătorii care le-au luat prietenia cu forța.

După ce am încercat de vreo zece ori să duc un scenariu și nu un duel multiplayer la bun sfârșit și de fiecare dată am câștigat prin deconectarea adversarului (în ciuda simplificării, partidele durează în general ore bune), am vrut să-i cer ajutorul lui Koniec. Îl adaug în lista de prieteni, fac jocul multiplayer și... canci! Nu tu buton Invite Friend, nimic de genul ăsta. Intră în schimb un necunoscut, pe care-l dau afară scurt. OK, face Koniec jocul și-i pune o parolă, căutând să mă invite. El este descoperitorul genialei metode de a juca Heroes VI cu cei din lista Friends. Țineți-vă bine! Creezi un lobby parolat, ca să nu-ți intre oricine, apoi accesezi lista Friends. Comuți la modulul de chat, selectezi canalul creat automat de lobby-ul jocului, apoi revii la lista Friends, faci hover pe prietenul în cauză și dai clic pe al treilea mic simbol care apare sub el, invitându-l pe canalul lobby-ului. Nu se termină însă aici! Prietenul nu ocupă automat un soclu liber de joc, ci trebuie să acceseze din meniu modul multiplayer, join, apoi să deruleze prin toate partidele disponibile pentru a vedea în sfârșit lobby-ul inițiat de tine. În cazul meu, găsesc lobby-ul lui Koniec și dau clic pe Join. Wrong password! Negrule, ce? Păi nici nu mi-a cerut vreo parolă. Încerc din nou. Wrong password. După ce mi-am descuamat jumătate de scalp scărpinându-mă, văd undeva în dreapta, discret, prin lista cu opțiuni de joc inactive, un foarte discret câmp care zicea „password". După epuizarea repertoriului de înjurături, mă aflam în sfârșit în multiplayer cu prietenul meu, Koniec. Istorioara este edificatoare și nu cred să mai necesite comentarii suplimentare. La asta se adaugă frustrarea de a nu putea face efectiv mai nimic pe durata turelor celorlalți, motiv pentru care Heroes VI se joacă în fereastră, eventual cu un serial pornit, la care să te uiți intermitent.

La sfârșit de drum

Deși Heroes VI a făcut mulți pași curajoși într-o direcție modernă, în mare parte bună pentru tot ce înseamnă franciza și nu și-a abandonat esența, delectând cu o grafică superbă, facțiuni echilibrate și zeci, poate sute de ore de conținut, o dă în bară în egală măsură prin simplificări excesive alături de implementarea unui pseudo DRM draconic și cauzator de probleme mai mult pentru clienții legitimi și un modul multiplayer cu mult potențial, dar gândit în mare parte din colon. Interfața include socluri unde-ți poți propti scurtături după cum vrei către ecrane administrative pe harta strategică și către abilități și vrăji pe cea tactică, dar și în interfața comunității multiplayer. Cu toate acestea, lipsa unor funcții îndrăgite și mai ales foarte utile din predecesori nu poate fi compensată pe această cale. Asta ca să nu mai vorbesc de obiecte care apar cu întârziere sau dispar de pe hartă, texte anapoda și o legiune de mici bug-uri și defecte. Facțiunea nouă este fantastică, skill-urile sunt echilibrate, unitățile bine integrate, cu abilități inedite, iar luptele tactice au devenit un adevărat deliciu, însă, cu toate acestea nu știu dacă va dăinui foarte mult pe hard diskul meu. Aș fi vrut să-i dau un calificativ mai bun, însă zidul de probleme și implementări cretinoide mă împiedică să o fac. În orice caz, shortcut-ul către Heroes III, care dăinuie din '99 pe desktop-ul meu, nu are motive să se simtă în primejdie, iar King's Bounty rămâne TBS-ul fantasy preferat dintre aparițiile mai recente.

■ **Caleb**

Ubisoft: e felul nostru de a-ți mulțumi că ai dat 50 de euro pe joc...





VERDICT LEVEL

+
- eroii sunt personalizabili și planificabili în amănunt
- bătălii tactice savuroase și complexe
- grafică și sunet excelente
- noua facțiune, Sanctuary
- elimină unele complicații și frustrări inutile din trecut
- mai echilibrat, per total
- Conflux (componenta lui de multiplayer)

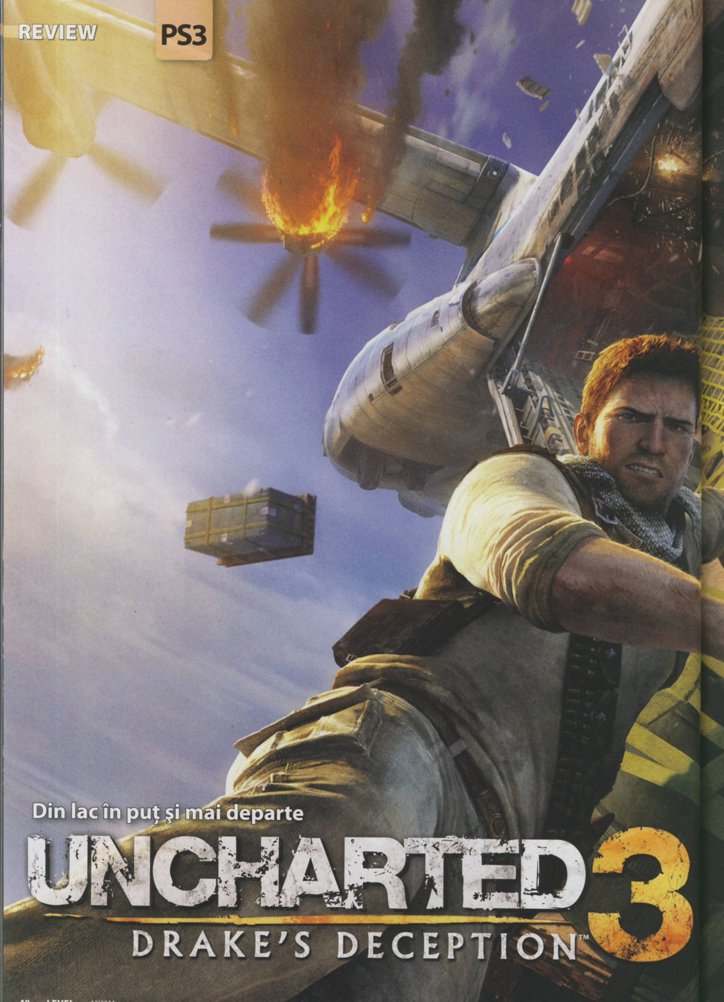
–
- Uplay; neconectarea și fluctuațiile de conexiune la internet strică și experiența single
- Conflux (în componenta lui de DRM draconic care strică single-ul)
- AI retardat, droaie de bug-uri abominabile, demne de-un beta timpuriu
- interfață pe alocuri problematică și gândită cu picioarele, eliminarea multor opțiuni utile

PE SCURT:
Simplificat (nu pe de-a-ntregul spre bine) și echilibrat, noul Heroes face pași grăbiți spre modernizarea seriei, ducând conceptul de bază intact mai departe. Pierde însă pe parcurs multe lucruri pe care le-am îndrăgit la predecesori. Îl consider per total mai bun decât Heroes V, dar nu reușește să ridice ștacheta impusă de III la vremea lui.

7.8

Gen TBS **Producător** Black Hole Entertainment **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** might-and-magic.ubi.com/heroes-6
CERINTE MINIME: **Procesor** 2-2,4 GHz **Memorie** 1,5 GB RAM **Accelerare 3D** GF 8600GTS / Radeon 2600XT 512 MB Shader Model 3

ALTERNATIVA HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
În afara inculpatului zilei, este titlul din serie care s-a îndepărtat cel mai mult de la formula originală, lăsând armatele să circule singure pe hartă și eroii să lupte ca unități pe hărțile tactice. Lăsați acasă prejudecățile ca să puteți savura acest TBS superb.



Din lac în puț și mai departe

UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION™



Uncharted 2:Among Thieves rămâne unul dintrejocurile mele preferate pentru PlayStation 3. Având o distribuție de personaje bine pusă la punct, un fir narativ extrem de captivant, presărat în mod inteligent cu elemente puzzle, nu puțini au fost cei care au concluzionat că jocul este pur și simplu artă în mișcare, o adevărată capodoperă exclusivistă, căci numai pe PS3 îl putem butona.

Am jucat primul joc din serie abia după ce l-am terminat pe al doilea, neștiind că-mi va deschide pofta, dar am găsit un joc decent prin comparație. Uncharted 2 a ridicat în mod clar miza, stabilind o limită aparent de netrecut pentru succesorul său, în ciuda elementelor stealth neinspirate, parcă forțat implementate. Uncharted 2 a fost un joc aproape perfect, căruia i-am și acordat titlul de jocul anului, dacă îmi aduc bine aminte. Însă Uncharted 3: Drake's Fortune nu dezamăgește deloc, ba chiar din contră. Noul joc al celor de la Naughty Dog se vrea a fi unul dintre cele mai bune titluri ale acestui an și un candidat serios pentru titlul de jocul anului!

I'm back, baby!

După cum era de așteptat, acțiunea jocului începe brusc, precum un tren fugar ce traversează prin inima unei păduri aplecate de zăpadă, cu un Drake care a ieșit din rolul de marionetă și a intrat în pielea unui vânător viclean. Sau cel puțin așa vrea el să creadă. După o scurtă horă în compania unor huligani londonezi, ruptă parcă din filmele lui Guy Ritchie, unde ciomăgeala nu este ciomăgeală dacă nu implică și un WC „botezat" Lucky , ne întâlnim cu prima personalitate marcantă din Uncharted 3. Katherine Marlowe este un antagonist viclean, al cărui joc de scenă, timbru vocal, dar mai ales accent britanic de neconfundat, te determină să te îndrăgostești de vocea





actriței Rosalind Ayres. Talentul nemăsurabil al acesteia reușește din start să ne ofere cel mai memorabil antagonist al lui Drake de până acum. Este o plăcere s-o asculți rostind ceva, orice, fie și lipsit de substanță!

De aici și până la un artefact misterios, ce implică o mică lecție de istorie cu rădăcini prin secolul XVI, dar și legături cu un capitol pierdut din viața lui Sir Francis Drake, ajungem din câteva pahare și împușcături bine plasate. În scurt timp, vom străbate globul în lung și-n lat, din Franța până în Siria, în căutarea unei comori antice. Regina Elisabeta, puteri oculte, precum și diverse organizații secrete își vor băga, pe rând, cozile, întreaga tevatură culminând cu descoperirea unui întreg oraș pierdut în inima deșertului, al cărui frumos nume ne aduce aminte de Atlantida.





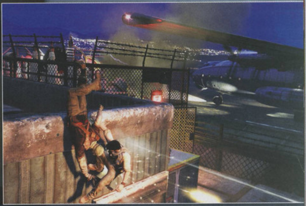


Și totuși, în Uncharted 3 găsim o poveste credibilă, ce implică direct factorul uman și nicidecum divinitatea, pe Diavol sau orice neam de-al Necuratului. Ni se dezvăluie o conspirație interesantă, ce dezvoltă un adevăr complicat despre relațiile dintre oameni. Logic, nu lipsesc nici scenele siropoase dintre Drake și Elena Fisher sau dialogurile apetisante din compania lui Victor „Sully" Sullivan. De fapt, jocul în sine pune foarte mult accentul pe relația dintre aceștia, pe complexele lui Drake, pe loialitatea lui Sully. Ca supliment, fanii dedicați ai seriei vor afla cum a început trainica prietnie dintre cei doi, astfel crescându-le substanțial atașamentul față de ambele personaje.

În timp ce povestea oferă elementul emoțional necesar, foarte bine structurat de la un capăt la celălalt, acțiunea din Uncharted 3 poate fi descrisă precum cea a unui blockbuster, și nimeni nu se pricepe mai bine la transpunerea în scenă a unor momente cheie memorabile precum cei de la Naughty Dog. Te vei confrunta cu o armată de păianjeni veninoși, vei ataca un convoi militar









călare pe cal și vei fi răpit de pirați (unul dintre cele mai bune niveluri din joc). Pe surt, Uncharted 3 ne oferă o duzină de secvențe care ar fi putut reprezenta cu ușurință punctul culminant al celor mai multe titluri lansate recent pe piață. Ca să nu mai vorbim despre aspectul vizual, mult îmbunătățit, ce transformă Uncharted 3 în cel mai arătos joc pentru PlayStation 3 al momentului.

Are we having fun?

Însă cea mai mare schimbare adusă de producători campaniei single-player vizează sistemul de luptă corp la corp. Acesta se simte acum precum o versiune simplificată a sistemului de luptă din Batman: Arkham Asylum, cu mai puține mișcări și acțiuni, dar animate mai realist, pentru a ne oferi o experiență de joc cât mai cinematică cu putință. Rezultatul final, chiar dacă de multe ori repetitiv, este unul plăcut ochiului, căci niciodată nu m-am simțit mai bine doborând o gorilă de 2 metri cu o dreaptă plasată ca la carte. Schema de control, în cazul luptelor mano-a-mano, este simplă: cu pătratul ataci, cu triunghiul contraataci, cu cerculețul apuci inamicii de guler și cu asta-basta. Totuși, deși distractive per ansamblu, mișcărilor le lipsesc adâncimea și substanța sursei de inspirație, nefiind atât de fluide pe cât te-ai aștepta să fie. Poate dacă ar fi avut și gadget-urile lui Batman...

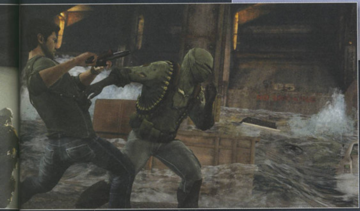
Anyways, o altă modificare importantă constă în introducerea unor medii de joc ușor distructibile, mecanică de joc ce a fost implementată în mai multe secțiuni-cheie pentru a-ți face viața ceva mai ușoară, atunci când întâlnești niscaiva inamici mai tupeiști. De exemplu, îi poți face pachet sub rafturile desprinse dintr-o bibilică, determinându-i să intre în pauză respiratorie. Dar să nu vă imaginați un soi de Battlefield 3 în mișcare, engine-ul Frostbite 2 fiind mult mai capabil din punct de vedere al posibilităților de distrugere a mediului de joc. Gândiți-vă mai mult ca la niște piloni vechi, care stau să cadă la prima adiere de vând sau niște structuri derăpănate care, la o grenadă bine plasată, dispar de pe fața pământului. Aș putea să detaliez puțin și sistemul de stealth, însă, dacă stau să mă gândesc mai bine, acesta nu este cu nimic diferit față de cel din Uncharted 2. Dar funcționează, iar asta este tot ce contează.

Dincolo de campanie

Odată terminată campania, începe un alt fel de nebunie. Îmi reamintesc că Uncharted 2 a introdus modurile de joc competitive șicooperative, ceva deosebit la vremea aia pe PS3, însă Uncharted 3 se vrea a fi tata lor, și nu pentru că vine (neapărat) cu ceva nou, ci pentru simplul fapt că îmbunătățește rețeta într-un mod atât de fain, încât nu simți tranziția către ceva cu adevărat special. Revin moduri clasice, precum Team Deathmatch sauCapture the Flag, dar Naughty Dog nu a pierdut timpul doar cu șlefuirea lor, ba le-a și redimensionat, introducând tot felul de bonusuri, upgrade-uri sub formă de Booster-e și Kickback-uri, pentru a oferi o experiență de joc mai complexă. În realitate, introducerea acestor bonusuri actualizabile s-a produs în ideea de a face experiența de joc ceva mai personală.

Booster-ele sunt echivalentul unor upgrade-uri temporare, limitate la o singură partidă, ce pot oferi anumite plusuri precum timp de respawn redus sau viteză superioară de deplasare. Rolul lor este acela de a condimenta puțin mai mult experiența de joc, dar contribuie mai ales la obținerea anumitor medalii care, în mod normal, ar fi extrem de greu de obținut. Utilizarea lor este simplă: trebuie doar să le salvați într-unul dintre cele patru loadout-uri disponibile et voilà!, o să dispuneți de un set de skill-uri pregătite pentru orice situație. Prin implementarea acestor mecanici Naughty Dog încearcă să ofere posibilitatea celor veniți mai târziu pe tarla să se atașeze de acest aspect al jocului, dar poți avansa în nivel și fără a fi expert la acest capitol. Poți vedea cum și banii obținuți din timpul unui meci teribil te împing în nivel, cum Booster-ele dobândesc experiență, devenind mai puternice nu datorită modului în care tragi cu pușca, ci a gradului de implicarea ta din timpul partidei. La urma urmei, așa este și normal să se întâmple.

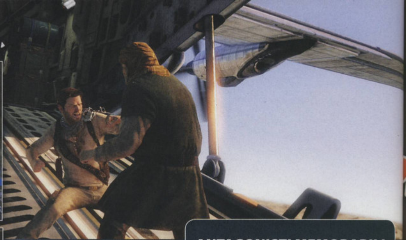


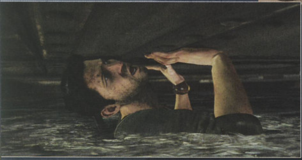


În plus modul de joc Team Deathmatch pentru trei echipe(2v2v2) este de-a dreptul demențial, mai ales din pricina faptului că poți juca chiar și în mod split-screen, cu două profiluri diferite de PSN logate pe aceeași consolă.

Per total, multiplayer-ul din Uncharted 3 oferă o







experiență de joc cu adevărat unică. Cu fiecare partidă ai aceeași senzație de prospețime, distracția este mereu garantată, iar repetitivitatea este pe nicăieri. În acest sens, numai Gears of War 3 l-ar putea egala. Verticalizarea luptelor, precum și noua știință a reculului implementat armelor de foc, fac ca jocul să fie suficient de diferit față de predecesorul său. Este drept că mulți se plâng de sistemul de ochire, chiar și de modul în care au fost balansate armele, însă mulți jucători nu cunosc încă faptul că un glonț nu parcurge distanța în plan drept. Producătorii s-au gândit, însă, și la asta.

Modul cooperativ este mai puțin impresionant față de restul jocului, chiar față de cel din Uncharted 2, încercarea producătorilor de a include un fir narativ secundar, care să facă legătura direct cu campania de joc single-player nefiind una tocmai inspirată. Iar asta pentru că toate elementele calitative ce fac din campania solo un joc extraordinar sunt de negăsit aici, iar compararea inevitabilă a celor două afectează imaginea acestui mod de joc. De exemplu, umorul, care a caracterizat fiecare misiune cooperativă din Uncharted 2, a fost înlocuit de o experiență turgescentă cu patru, cinci, segmente bine stabilite, în care tot ceea ce trebuie să faci este să descarci cât mai multe gloanțe în NPC-urile controlate de un A.I. limitat. Chestiunea e că vine pe tine într-un număr atât de mare, încât nu ai cum să nu te enervezi atunci când te pricopsești cu un ecran de încărcare, fără să înțelegi cine ți-a făcut felul. De parcă ai fi fost împușcat de un perete sau un pom...

Experiența coop ar fi trebuit să fie mai provocatoare din cu totul alte motive, însă, ca și în cazul lui Uncharted 2, componenta cocop din Uncharted 3 pare să fi fost inclusă mai mult pentru a-i spori valoarea comercială, decât pentru a mulțumii fanii pac-pac-ului online ai francizei. Oare ce s-ar fi întâmplat dacă aceste resurse ar fi fost direcționate către campania single player?

Și mă trezesc

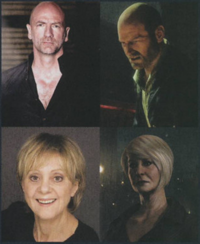
Uncarted 3:Drake's Deception este precum o balenă eșuată pe țărm, unde, într-un final, animalul va fi omorât chiar de propria sa greutate. Calitatea ieșită din comun a campaniei single-player - o experiență de joc aproape perfectă fără doar și poate, afectează direct restul componentelor prin prisma rezultatului final. Se vede că, cel puțin din punct de vedere tehnic, oamenii de la Naughty Dog sunt pe felie, iar acest aspect al jocului nu încetează să mă uimească, însă când vine vorba de substanță și adâncime, constatăm că producătorii au tratat componentele jocului inegal.

Cu toate acestea, concluzia este cât se poate de simplă: Uncharted 3 este un must have pentru orice posesor al unei console PlayStation 3 și se autointitulează gamer. Într-adevăr, are și lipsuri, însă cei de la Naughty Dog au reușit să compenseze din plin cu o campanie single player extraordinară și un mod multiplayer competitiv antrenant. Ca să nu mai vorbim despre aspectul grafic al jocului, voice acting-ul superb și de coloana sonoră absolut fabuloasă. Uncharted 3 este un joc de acțiune aproape perfect.

■ KiMO

ANTAGONIȘTI MEMORABILI

Graham McTavish este genial în rolul lui Charlie Cutter, iar Rosalind Ayres este cât se poate de credibilă în pielea unuia dintre cei mai reușiți antagoniști din toate timpurile - Katherine Marlowe. A se observa și asemănarea izbitoare dintre cei doi mari actori și personajele memorabile cărora le-au dat viață.





VERDICT LEVEL

+
- design deosebit al nivelurilor
- voice acting superb
- poveste și personaje savuroase

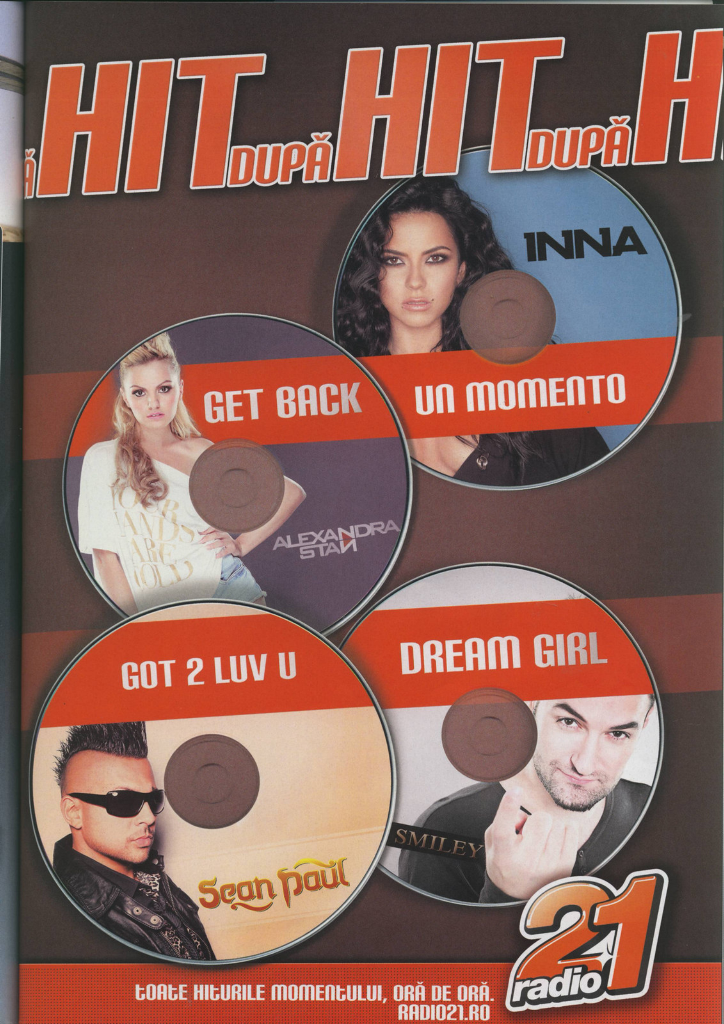
−
- componentă coop neinspirată
- control imprecis pe alocuri

PE SCURT:
Uncharted 3 nu este un joc perfect, dar este unul extraordinar, ce îmbină perfect acțiunea specifică unui blockbuster hollywoodian cu cea specifică unui joc video de aventuri. Este o experiență aparte, chiar emoționantă, ce nu trebuie ratată.

9

Gen Action / Adventure **Producător** Naughty Dog **Distribuitor** SCEE
Ofertant Partenerii SCEE în România **ON-LINE** naughtydog.com/games/uncharted

ALTERNATIVA BATMAN: ARKHAM CITY
Citiți review-ul lui Koniec și veți afla de ce.


HIT DUPĂ HIT DUPĂ H
INNA
UN MOMENTO
GET BACK
ALEXANDRA STAN
GOT 2 LUV U
Sean Paul
DREAM GIRL
SMILEY
radio 21
TOATE HITURILE MOMENTULUI, ORĂ DE ORĂ.
RADIO21.RO

PS3 X360 PC

Înapoi la clasici



THE ADVENTURES OF TINTIN

★ THE SECRET OF THE UNICORN ★

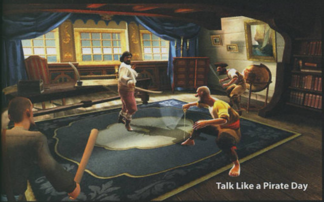
Hai să încercăm un exercițiu de imaginație: sunteți înapoi pe băncile școlii și participați la orele ținute de diferiți profesori. Unii sunt de-a dreptul antipatici, au o atitudine sfidătoare la adresa elevilor, interesul față de materia lor devenind astfel aproape inexistent. Alții mai au câteodată sclipiri, dovedind că, undeva acolo în spatele frustrărilor strânse din varii motive, există și un suflet care, măcar la începuturi, a fost pasionat de ceea ce încerca să predea elevilor săi. Din păcate, majoritatea cadrelor didactice din România se incadrează în aceste două categorii. Pe de altă parte, există și excepții (care întăresc regula): oamenii care se implică cu adevărat în ceea ce înseamnă procesul educațional, profesori care inspiră încredere și siguranță, ale căror lecții sunt pur și simplu sorbite de copii. The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn este echivalentul ludic al acestui tip de dascăl.

A Blast from The Past

Să facem puțin abstracție de faptul că acest joc este o adaptare după un film, fie el și realizat de nume legendare precum Steven Spielberg sau Peter Jackson. Nu de altceva, însă trecutul acestui gen de filme nu este


Coop în acțiune


Jump, Tintin, jump!

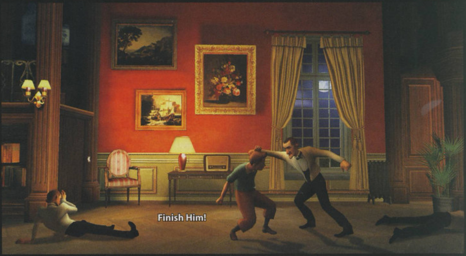


Talk Like a Pirate Day



tocmai demn de încredere, aşa că mai bine nici nu-l pomenim. Ce merită menţionat este faptul că Tintin, eroul din The Secret of The Unicorn, îşi are originile într-o serie de benzi desenate belgiene, încă de la prima sa apariţie din 1929 tânărul jurnalist devenind unul dintre cele mai iubite personaje de acest fel. Şi, credeţi-mă, revistele de benzi desenate provenite din acele părţi ale Europei chiar îşi meritau banii (aţi pus mâna vreodată pe un exemplar original al unor publicaţii precum Valliant, devenit mai apoi Pif, sau Asterix?).

Uimitor, parcă într-un contrast puternic cu alţi producători, Ubisoft a fost în stare să se folosească aşa cum trebuie de istoria lui Tintin, precum şi de succesul filmului omonim. The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn este, după cum ar spune şi reclama, un titlu potrivit atât pentru cei mici, cât şi pentru veterani. În primul rând, variaţiunea este cuvântul de ordine, aceasta făcându-se simţită în ceea ce priveşte modurile de joc puse la dispoziţie, locaţiile pe care Tintin urmează să le viziteze sau, pur şi simplu, gameplay-ul propriu-zis. Într-un fel, adaptarea celor de la Ubisoft mi-a adus aminte de un titlu mult mai vechi – Time Commando, în care personajul principal traversa mai multe perioade ale istoriei, fiecare cu aspectul şi gameplay-ul său specific.



Finish Him!

Prince of The Unicorn: The Secret of Persia

Pe parcursul jocului, sunt abordate numeroase genuri: Tintin şi aliaţii săi – căţeluşul Snowy şi Căpitanul Haddock – conduc avioane prin furtuni, pilotează motociclete cu ataş prin deşert, dezleagă puzzle-uri folosind o perspectivă first person sau se duelează cu piraţi. Cea mai consistentă porţiune a jocului constă însă în platforming, foarte asemănător cu ce întâlneam la începutul anilor '90 în primele două titluri Prince of Persia. Chiar şi în aceste momente, fiecare dintre personaje are propriile sale abilităţi: Haddock îi poate facilita accesul lui Tintin la platforme mai înalte, Tintin este capabil să execute mişcări acrobatice în stilul prinţului persan, iar Snowy e as la strecuratul prin locuri greu accesibile şi nu se fereşte niciodată de o luptă dreaptă cu şobolanii. Mai mult, întreaga campanie este realizată într-un stil umoristic, fără a se lua prea mult în serios, o schimbare binevenită faţă de majoritatea titlurilor „mature" de pe piaţă.

Din păcate, jocul nu este nici prea lung şi nici prea greu, campania single player putând fi terminată lejer în maximum 4-5 ore. Totuşi, povestea din The Secret of The Unicorn este continuată în modul cooperativ, unde doi jucători se pot aventura simultan în parcurgerea unor niveluri ceva mai complexe, care necesită lucrul în echipă. Mai mult, există şi o serie de provocări amuzante, unele dintre ele concepute pentru PlayStation Move.

Made in Romania

Poate cel mai important aspect legat de The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn este faptul că o bună bucată a jocului a fost realizată de studioul din Bucureşti al celor de la Ubisoft. Deci se poate. De asemenea, având în vedere stilul abordat, grafica este surprinzător de reuşită, singurele lucruri cu adevărat deranjante fiind secvenţele cinematice, codate la o calitate ce lasă de dorit, şi ocazionalele bug-uri (blocarea personajului în decor). Aceste probleme pot fi lesne trecute cu vederea, The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn fiind una dintre cele mai plăcute surprize ale acestui an.

■ **Cosmin Aioniţă**



VERDICT LEVEL

\+
- campanie single player variată
- mod cooperativ şi challenges
- aspect grafic reuşit

\-
- cam uşurel pentru gamerii hardcore
- filme compresate în exces
- unele bug-uri

PE SCURT:

Unul dintre cele mai „fun" jocuri din ultima vreme.

8

Gen Action/Adventure **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** tintin-thegame.ubi.com

ALTERNATIVA PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Seria iniţială Prince of Persia este una dintre sursele de inspiraţie pentru Tintin. PoP Classic reia prima aventură a prinţului persan, cu o grafică actualizată, însă fără precizia vechiului joc.



Tereneg eşti tu cu tanc-tu'!

RENEGADE OPS™



Vine un moment în viaţa fiecărui băieţel (sau fetiţe) aflat în câmpul muncii, când Puterile Care Nu Prea Sunt Când Ai Nevoie De Ele fac un voodoo micuţ şi misterios şiiiii... picsu căldură. Coeficientul de confort termic scade vertiginos, respectivul băieţel (sau fetiţă) începe să aibă idei necorespunzătoare liniei impuse de responsabilul cu Prevenirea şi Stingerea Incendiilor şi aşa se naşte un piroman. Desigur, când ai acces la tehnologiile de ultimă generaţie, n-are rost să rişti câţiva ani de închisoare. Drept urmare, dezactivezi frumuşel ventilatorul de pe placa video ultrapotentă, porneşti un benchmark cătrănit şi aştepţi să se încălzească incinta. Sau să-ţi explodeze PC-ul, caz în care poţi pleca liniştit acasă, unde e cald şi bine. Şi vecini cu bormaşini. După Sfârşitul Lumii din 2012 (mulţumiţi-le putorilor de mayaşi, care n-au terminat calendarul în mai mulţi ani decât n-am terminat eu facultatea), când tehnologia va fi interzisă şi grupuri răzleţe de ingineri sălbăticiţi vor bântui neobosiţi pustia postnucleară scurmând prin molozul civilizaţiei după preţioşii tranzistori, voi vâna personal toţi ereticii cu bormaşini şi îi voi aduce legaţi fedeleş în faţa Inchiziţiei Tehnologiei, unde vor fi sfredeliţi cu întrebări incomode şi burghie silenţioase şi tradiţionale din lemn. Dar asta e o altă poveste. A treia variantă ar fi să-ţi laşi imaginaţia să zburde. Fie te imaginezi la tropice, dar acolo ai fost acum două luni şi te-au fugărit nemorţii ca pe hoţii de cai, fie te proiectezi mental în astralul unui tanc aruncând în aer miliarde de litri de combustibili fosili (şi tot ce mişcă folosind combustibili fosili, să nu fim cumpătaţi), îmbăindu-ţi şareta marţială în căldura purificatoare a FOCULUI!!!!! Renegade Ops, un top down shooter cu cinci maşinuţe şi cinci milioane de explozii, proaspăt ieşit (pentru PC, versiunea de Xbox ne-a vizitat acum vreo două luni, după obiceiul ei) pe porţile uzinelor Avalanche (truditorii care-au inginerit haosul delicios din Just Cause), este exact catalistul de care ai nevoie. Explozii, delicioase explozii, fierbinţi explozii, n-ai cum să rămâi rece în faţa lor, chiar dacă în jurul tău caloriferele îngheaţă şi ţi se lipesc degetele de controller. Notă pentru sine: inventează controllerul cu încălzire centrală. Sau cumpără unul.

Fight Fire with Fire!

Pentru a pune în context eforturile explozive ale starurilor lui Renegade Ops, membrii Brigadei de renegaţi fruntaşi, ar fi frumos din partea mea









să vă furnizez câteva informații utile din culisele terorismului internațional. Piromanul Inferno, unul dintre zecile de teroriști cu un dinte împotriva umanității, aruncă în aer un oraș întreg. Nu de alta, dar ai nevoie de cel puțin o metropolă distrusă la CV ca să te bage Națiunile Unite în seamă. Și nici atunci nu poți fi sigur că nu dai peste un general care nu știe de glumă și, în ciuda ordinelor Națiunilor Unite, își pune în gând să te vâneze ca pe un câine turbat în loc să tremure în fața potenței tale teroristice. Inferno, un tip pe care ghinionul l-a bântuit încă din grădiniță, pe când încerca să construiască focoase nucleare din hârtie creponată și plastelină, dar n-a reușit decât să fabrice un amărât de hârdău de nitroglicerină, a dat exact peste un asemenea individ: generalul Bryant. Care, după ce s-a lepădat de aproximativ trei kilograme de medalii în fața șefiei Națiunilor (un moment de maximă încărcătură dramatică și emoțională), a asamblat o echipă de șoc (probabil nesancționată de UN), proverbialul stingător mic care răstoarnă piromanul mare. Asul din mânecă: Gordon Freeman. Nu, n-are rost să vă întrebați ce caută Gordon Freeman pe statul de plată al Națiunilor Unite. Important e că versiunea de Steam este livrată cu Gordon Freeman și troșcoleta lui săltăreață. Și lăsați-o așa. Ce urmează este un arcade superb, ca în vremurile cele bune ale lui, o simfonie a distrugerii, o odă închinată clasicilor Jungle Strike, Desert Strike și Jackal. Fiindcă am adus vorba de Jungle Strike, chiar în prima misiune veți apuca să vă jucați cu un elicopter. Și să opriți un crucișător imens. Cu Inferno la cârmă. Și el explodează fain.



Insert Coin!

Bun, avem o echipă, cum procedăm cu ea? Întâi și întâi, ne decidem asupra personajului care îl va pune pe Inferno cu botul pe labe. Renegade Ops ne pune la dispoziție cinci meșteri șoferi cu troșcoletele lor blindate. Unul dintre ei este, după cum am mai spus, Gordon Freeman, la volanul unui muscle car meseriaș. Și antlions. Din nou, nu întrebați. Abilitatea specială a lui Freeman este de a chema o haită de antlions în ajutor și cu asta, basta. În rest, îl avem pe Armand cu un tănculeț deosebit de rezistent, care poate deveni imun la damage. Urmează Gunnar și al lui gipan cu mitralieră de calibru mare și cu un tun șpețial de calibru și mai mare, cum mi-ar trebui și mie când ajung pe la Sinaia. Ar mai fi Diz, o don'șoară cu un fel de TAB micuț și un tunuleț electromagnetic (skill-ul ei special) care poate dezactiva toate vehiculele din jur, și Roxy, tot o fătucă hotărâtă, cu un blindat micuț care poate chema un airstrike. Pe lângă power-up-urile care pică din dușman (upgrade pentru mitraliera de pe mașină, viață, muniție pentru lansator de rachete/aruncător de flăcări/railgun), meseriabilii noștri conducători auto mai primesc experiență și cresc în nivel într-o misiune cât alții în zece. Cu punctele câștigate la level-up, puteți cumpăra upgrade-uri permanente. Care, prin natura lor (permanente, d-oh!), se păstrează între misiuni. Chiar dacă ajungeți la game over







înainte să terminați o misiune, o puteți relua fără să pierdeți nivelurile câștigate între timp. Drăguț, mai ales că nu există checkpoint-uri în misiune și, dacă aveți ghinionul să pierdeți ultima viață chiar înainte de final, va trebui să o reluați de la început și ar fi fost chiar trist să pierdeți atâta amar de XP. Și dacă tot am adus vorba de „vieți" (trademark-ul gaming-ului optzecist), spre deosebire de nobilii reprezentanți ai neamului pisicesc, șoferul din Renegade Ops are la dispoziție doar cinci vieți pentru a-și îndeplini sfânta și renegata misiune. Asta pe nivelul de dificultate Normal. Între noi fie vorba, Normal înseamnă că vei relua de câteva ori prima misiune, doar pentru că te-ai înfipt ca prostanul fără un plan solid la tancurile cele trei, fără să-ți treacă prin cap că mai ai și un boss de bătut. Ciudățel, totuși, nivelul de dificultate. Dacă prima misiune mi-a scos câțiva peri albi, a doua a curs neașteptat de lin. Și tot așa. Nu mi s-a părut foarte echilibrat. Dar nu vă speriați, mai există și Casual. Acest Casual, cum a fost botezat nivelul de dificultate dedicat celor mai slabi de înger, îți oferă nemurirea, însă cu un preț: va trebui să îți iei adio de la punctele de experiență și de la perk-urile aduse de preaputernicul level-up. Și de la sentimentul acela plăcut care te cuprinde când îți vezi personajul progresând, dar nu le poți avea pe toate. Dacă, dimpotrivă, vă considerați tumneseii arcade-ului, vi se oferă Hardcore. N-am jucat pe hardcore, căci versiunea pentru „review" pe care și acum o aștept n-avea acces la leaderboards (sau la multiplayer online ;)) și n-aveam sincer chef să mă bat singur pe umăr când mă uitam la scor.

Mare atenție: deși jocul a apărut și pe PC și te-ai aștepta ca devii să fi acordat atenție contro... pe cine păcălesc eu, sigur v-ați obișnuit până acum cu porturile care și-au bătut joc de mouse și tastatură, deci nu cred că vă zic nimic nou. Totuși, îmi fac meseria și vă avertizez că nici Renegade Ops nu se abate de la regula de aur: controlul cu mouse și tastatură este de o dubioșenie egală doar de disclaimer-ele cele cu echipele multiculturale și multireligioase. Așadar, vă recomand cu mare căldură (și producătorii fac la fel, căci atunci când intri în joc, te întâmpină un avertisment maaaare de tot că jocul este optimizat pentru controller) să înfigeți un gamepad. Sau două, dacă vreți să îl jucați cu un amic în split screen. Dap, neapărat două, căci producătorii s-au gândit la sănătatea mentală a celui nevoit să joace cu tastatura și mouse-ul și au rezolvat problema în cel mai elegant mod cu putință: i-au interzis să folosească problematicele și buclucașele periferice. Dar cum nu a trebuit să-mi cumpăr un controller special pentru Renegade Ops (am săltat unul de la redacție), nu m-a deranjat foarte tare și m-am putut bucura de joc cum se cuvine: chițăind de plăcere la fiecare explozie și înjurând de mama focului la fiecare viață pierdută. Ca pe vremuri...



■ cioLAN



VERDICT LEVEL

+
- grafica
- pac-pac
- bum-bum
- multiplayer-ul

–
- controlul cu mouse și tastatură

PE SCURT:
Ca odinioară...

8.5

Gen Action/Vehicular combat **Producător** Avalanche Studios **Distribuitor** SEGA **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** sega.com/renegadeops

CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** minimum 256 MB, DX 10 (minimum Windows Vista)

ALTERNATIVA SERIOUS SAM HD
Pe ei, pe mama lor!

O nouă abilitate, întoarcerea la rădăcini

Kirby's Return to Dream Land



Am ajuns să îndrăgesc din ce în ce mai mult părerile utilizatorilor de pe Metacritic. Acesta este un site care strânge toate review-urile de specialitate ale unui joc şi face o medie a notelor acordate, rezultatul fiind o meta-notă. O a doua meta-notă vine din voturile utilizatorilor, care pot şi ei să scrie despre joc. Mici review-uri, în majoritatea lor covârşitoare, subiective. Nimeni nu stă aici să privească în perspectivă, aşa cum o fac de obicei revistele şi site-urile de specialitate, ţi se vorbeşte numai despre impresia şi impactul pe care acel joc l-a avut şi atât. Din acest motiv, apar câteodată diferenţe enorme între nota „mare" şi cea a utilizatorilor şi, foarte interesant, mai mereu am tendinţa să dau dreptate utilizatorilor. Ultimul titlu AAA lovit, până la scrierea acestui articol, de user-ii M. este Modern Warfare 3 (varianta de PC), care are un zdrobitor 1.6 din partea lor şi un 8.1 din partea site-urilor şi a revistelor de specialitate. Se pare că lumea s-a săturat să cumpere în fiecare an acelaşi joc.

Pe de altă parte, se poate întâmpla şi invers, cum e de obicei cazul indie-urilor, dar şi al titlului aici de faţă. În cazul indie-urilor, explicaţia e simplă, cei interesaţi de aceste jocuri pot lua în considerare doar ideea sau gameplay-ul, în timp ce „profesioniştii" trebuie să ţină cont de toate caracteristicile titlului, să compare, să etc. În cazul lui Kirby, e puţin mai diferit, în sensul că review-erii spun că noul Kirby e un joc cu prea puţin suflet, în timp ce fanii seriei, singurii, se pare, cărora le pasă suficient pentru a scrie pe M. despre titlu, spun că este un adevărat omagiu adus seriei.

Înţeleg foarte bine de unde vin şi unii şi alţii, dar cum eu nu am jucat niciun alt titlu al seriei, în afară de Epic Yarn, care cică nu se pune, tind, de data asta, să iau partea recenzorilor profesionişti. Return to Dreamland nu e nici pe departe un joc rău, dar cineva care a jucat toate side-scroller-ele apărute pe Wii şi care nu aşteaptă un nou Kirby de 10 ani e imposibil să nu-l găsească oarecum neinspirat. Ba chiar şi lent şi prea uşor. Se întâmplă aşa şi pentru că vine după un New Super Mario Bros. rapid şi câteodată greu, dar şi după un Donkey Kong Country Returns fulgerător şi pe alocuri zdrobitor de dificil. Dar nu numai atât, sunt porţiuni întregi care aduc prea mult cu altele din titluri recente, pe alocuri direcţia artistică se aseamănă mult cu cea din Noul Mario, bucăţi de gameplay şi mecanici de joc cu cele din Donkey şi Wario şi aşa mai departe. Bineînţeles, toate aceste jocuri sunt excelente dar parcă toate au personalitatea lor, nu spui niciodată că ar fi altceva, în timp ce Kirby, cel puţin în mintea mea,











nu are o personalitate atât de puternică.

Lăsând la o parte tot ce am scris mai sus, după câteva ore de joc, așa cum se întâmplă de altfel cu toate titlurile Nintendo (HAL Laboratory este o subsidiară Nintendo), e imposibil să nu ajungi să îndrăgești și noul/vechi personaj. Marea putere a bilei roz este de a aspira inamici și, dacă sunt oarecum deosebiți, de a le copia abilitățile. Astfel, dacă înghiți un sulițaș, te poți transforma și tu într-unul. Surpriza vine însă din faptul că nu copiezi și mișcările lor, nu, Kirby va avea o cu totul altă colecție de mișcări. Astfel, odată transformat, e o plăcere să stai să vezi cum și în ce fel va reacționa. Deși nu folosești decât două butoane și crucea direcțională, fiecare abilitate vine cu cel puțin 5 mișcări. Iar când fiecare nivel introduce cel puțin un inamic/abilitate nou/ă, e imposibil să nu fii impresionat. Dar HAL nu s-a oprit aici, abilitățile nu te vor ajuta doar să te lupți cu inamicii care urmează, de multe ori te vor ajuta să deschizi și drumul sau locațiile secrete. Astfel, după vreo 10 niveluri, vei ști imediat că, în momentul în care găsești un obiect încastrat într-o bucată de piatră, trebuie să te întorci după un șarpe (care seamănă cu un bici) pentru a-l subtiliza. Că ai nevoie de o sabie sau de un bumerang pentru a tăia o sfoară, o piatră pentru a te scufunda cu viteză, un ciocan pentru a sparge bucăți de rocă, foc, apă, vânt etc. Jocul devine astfel și un puzzle și într-un fel mă bucură că e mai lent, pentru că-ți dă posibilitatea să gândești și să te întorci fără frustrări după inamicul de care ai nevoie. Această lentoare și, din loc în loc, puzzle-urile îți dau și posibilitatea de a admira cea mai… complexă grafică a unui side-scroller de pe Wii. Mă abțin să spun cea mai frumoasă pentru că tot mai consider că Donkey e rege aici, datorită unei direcții artistice deosebite, dar e fără doar și poate cea mai lucrată și poate cea mai impresionantă. Lentoarea, dar și faptul că în Kirby e imposibil să cazi în hăuri, Kirby se poate umfla ca un balon și poate pluti pe parcursul întregului joc, îl fac însă, cum spuneam mai sus, și ușor. Dar, din ce am înțeles, Kirby a fost mereu așa, accentul punându-se dintotdeauna mai mult pe explorare. Aici nu-i mai înțeleg pe colegii mei de breaslă care se plâng din acest punct de vedere, e ca și cum ai depuncta un joc pentru că nu e ce vrei tu. Pe de altă parte, înțeleg că poate deveni plictisitor, multora însă nici nu cred că li se mai adresează. Uitați-vă la imaginile astea, e clar că Kirby merge bine cu copiii, cu jucătorii care încă se mai consideră copii sau cu fetele, care nu caută mereu (sau chiar deloc) competitivitate într-un joc. De fapt, Kirby a primit și un multiplayer local, foarte asemănător cu cel din Noul Mario, în care te poți bucura de el împreună cu ăi mici. În cooperativ devine și mai ușor, dar e ceva cu gameplay-ul de acest gen care face totul mai frumos. Când stai pe jos în fața televizorului împreună cu prietenii cu o cola lângă tine și te joci, parcă nici nu mai are importanță ce. Iar când ăla „micu"" se bucură că a prins și el un inamic pe care să-l înghită și își ia țeapă pentru că era o ciupercă ce nu face altceva decât să-ți adoarmă eroul, nu poți să nu râzi în hohote. În plus, parcă pentru a le mai da o palmă recenzorilor răutăcioși, în timp, deblochezi zeci de minijocuri și challenge-uri, multe dintre ele dificile.





Noul Kirby nu confirmă prezicerea mea din numărul trecut că va fi cel mai bun platformer al anului. Este un joc bun, extraordinar pentru fanii seriei, dar departe de a fi cel mai bun în această categorie. Eh… mă împac cu gândul că Zelda va confirma (sper; luna viitoare) ca cel mai bun action-adventure al anului.

■ ncv



VERDICT LEVEL

+
- grafica
- Nintendo = Sunet, muzică
- cooperativ local
- multitudinea abilităților

−
- pentru unii prea ușor
- câteodată fără personalitate

PE SCURT:
Ca de obicei, Nintendo înseamnă calitate, Kirby însă se adresează mai mult copiilor, fanilor seriei, care la noi presupun că sunt foarte puțini, și jucătorilor care nu caută neapărat un joc competitiv.

8.6

Gen Platformer **Producător** HAL Laboratory **Distribuitor** Nintendo
ON-LINE kirby.nintendo.com/returntodreamland

ALTERNATIVA NEW SUPER MARIO BROS. WII
Cine vrea să mai și înjure când joacă sau un cooperativ mai dificil nu trebuie să caute prea mult. NSMB Wii este deja un clasic.



Halloween cu drag

Costume Quest

Costume Quest este exemplul perfect pentru ceea ce înseamnă branding. Un titlu de care probabil nu m-aş fi atins niciodată, de care probabil nici nu aş fi auzit vreodată, este salvat de faptul că este făcut de Double Fine Productions A.K.A. Tim Schafer. Dacă numele nu vă spun nimic, nu trebuie să vă impacientaţi, probabil (probabil s-a spart conducta cu probabil) aţi trecut cu vederea Psychonauts la vremea lui şi, pentru că sunt (încă) doar pe console, Brütal Legend şi Stacking. Cum sunt ofticos pe orice joc mic, da' bun, apărut pe o platformă la care nu am acces constant, nu puteam să nu mă bucur şi să nu încerc CQ, odată portat. Nu este chiar titlul dorit din panoplia 2xFine (aşa cum am spus, nici nu ştiam că exista), dar un easter egg din cadrul lui mi-a confirmat că şi Stacking va fi adus în lumea PC-ului – încă un plus în dreptul CQ-ului.

Povestea ideii din spatele CQ este şi ea interesantă. Mr. Schafer a decis, la sfârşitul proiectului Brütal Legend, că e momentul să mai înviorează atmosfera, aşa că şi-a împărţit trupa în patru echipe şi le-a dat două săptămâni pentru a dezvolta un prototip. Rezultatele au fost apoi recenzate de celelalte echipe. Aşa au luat naştere atât CQ, cât şi Stacking, două idei, aşa cum veţi putea afla acum, respectiv în viitorul (sper) apropiat, frumoase.

CQ este povestea unor gemeni (frate şi soră) care pleacă în cartier în noaptea de Halloween cu „ne daţi ori nu ne daţi". Ca (probabil) orice non-american, irlandez sau scoţian, pentru mine această sărbătoare nu înseamnă mare lucru şi implicit jocul nu a avut impactul scontat de producători, dar, chiar şi aşa, a reuşit să mă introducă în atmosferă şi, poate mai important decât orice, să mă convingă de importanţa şi frumuseţea acestei sărbători. Nu mă refer aici la importanţa religioasă, nu, mă refer la cât şi ce înseamnă pentru copii, la bucuria şi lecţiile de viaţă ce vin odată cu ea.

Printre bucurii sunt şi costumele, cu atât mai mult


Animațiile sunt frumoase, dar, din păcate, camera nu focalizează mereu unde trebuie în timpul luptelor.


Filmulețele transformărilor sau abilităților speciale sunt demențial realizate, cea mai cool Statuie a Libertății pe care am văzut-o vreodată.


În partea a doua a jocului, explorarea este mult mai interesantă, în parte și datorită acestui costum.


Titlul nu excelează grafic, dar direcția artistică, gesturile, mimica, farmecul locațiilor și al aventurilor compensează din plin.

dacă sunt create in house. Gemenii noștri au ales unul un robot, iar celălalt o bomboană, mare prilej de mișto-căreală din partea celuilalt. Oarecum certați, merg separat la colindat, dar surpriză, bomboana este furată de un monstru care venise în cartier să fure toate dulciurile. Frățiorul (sau surioara, în funcție de alegerea voastră inițială) lasă, așa cum era de așteptat, ranchiuna deoparte și se ține scai după monstru până la o poartă dotată cu megafoane care striga că nu se va deschide până când toate casele vor fi prădate. „Răufăcătorul" aruncă surioara peste poartă și dispare în noapte. Moment în care începe jocul, cu tine îmbrăcat în robot gândindu-te că ar fi bine să colinzi tot cartierul pentru a facilita o deschidere mai rapidă a porților.

În spiritul sărbătorii, începem să batem pe la uși. Momente - foarte bine accentuate cu un pasaj muzical - în care ne ținem respirația. În spatele unora vor fi adulți normali, costumați și ei, care ne vor umple punga cu dulciuri și mintea de pilde (foarte bine scrise de altfel), în timp ce în spatele altora vom da nas în nas cu monștri puși pe furat. Surpriza e însă mai mult a lor pentru că noi nu suntem copii normali. În momentul în care acțiunea începe, ne transformăm din copil-robot în ditamai transformeru', din copil-dovleac în ditamai sperietoarea de ciori și așa mai departe.

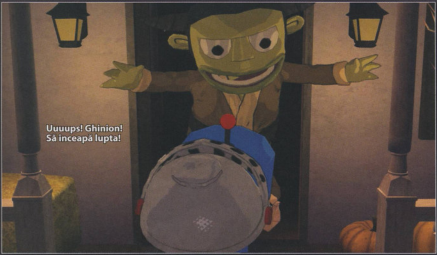
Lupta se ține pe ture, în vechiul stil Disciples-iesc și este, inițial, cât se poate de stearpă, dau ei, dai și tu, iar după trei ture, abilitatea specială a costumului se încarcă și poate fi folosită. Cu timpul însă, cu cât deblocăm mai multe costume, companioni și timbre, strategia își vine în fire și jocul se încinge. CQ devine repede un RPG lejer în care toate elementele sunt integrate frumos și rațional. Pentru a debloca alte costume, ai nevoie de liste de materiale, liste pe care le obții de la NPC-uri în urma (de obicei, dar nu întotdeauna) terminării unui quest. Odată strânse și materialele (de remarcat și faptul că, de cele mai multe ori, ai putea să construiești costumul și în realitate cu acele materiale), costumul devine accesibil. În timp, alți doi copii te vor urma, iar costumele pot fi interschimbabile între ei fără restricții. Am descoperit că este o idee bună să „îmbraci" copilul care lovește ultimul cu un costum cu calități defensive. Statuia Libertății, de exemplu, are ca abilitate specială healing-ul (tămăduirea).

Cu bomboanele strânse de la vecini sau adunate de prin cufere ori de te miri unde, poți cumpăra timbre care, odată lipite pe costume, vor augmenta sau debloca (în mod activ sau pasiv) o nouă putere. Pentru mine, cele mai interesante au fost cele care paralizau inamicii (stun) și cele care-ți dădeau o șansă de a te feri din calea loviturilor lor (dodge). Efectele timbrelor sunt multe și interesante și, deși numai unul poate fi folosit în același timp per costum, ajung să aibă un foarte important rol în câștigarea bătăliilor mai grele.

Undeva pe la 3 sferturi din poveste veți descoperi, probabil, o combinație devastatoare de costume și timbre pentru 95% din inamici, lucru care va duce repede la plictiseală. Din fericire, CQ nu e doar tactică pe ture. Când nu te lupți, explorezi, iar majoritatea costumelor vin cu o abilitate și în acest sens. Robotul vine cu roți (de fapt rotile) și este foarte bun în a parcurge distanțe mari în timp scurt, a sări peste rampe sau a fugi. Cavalerul are un scut (un capac de tomberon) care te protejează împotriva căderilor de apă sau pietre și așa mai departe. Iar când nu explorezi, vorbești și ajuți NPC-urile. Scriitura este caldă și inteligentă, mi-ar fi plăcut ca tot jocul să fie vorbit, dar pentru cât costă și ce oferă, nu poți să te plângi prea mult.

Odată ce ai terminat cu toate casele, poarta se deschide, iar jocul te poartă prin alte locații interesante în care vei fi din ce în ce mai aproape de a-ți salva surioara (sau frățiorul). Dacă 4-6 ore, în funcție de cât de mult vrei să termini din joc, nu sunt suficiente pentru tine, atunci află că varianta de PC are inclus și addon-ul Grubbins on Ice în care accentul cade mai mult pe explorare și poveste. Poveste continuată din locul în care a fost lăsată, majoritatea costumelor deblocate în prima parte fiind, foarte frumos gest, imediat valabile aici.

■ **ncv**


Uuuups! Ghinion! Să înceapă lupta!

VERDICT LEVEL

+
- foarte bine inchegat
- costumele
- atmosfera, farmecul
- doar 10$
- scriitura

–
- prea puțină adâncime tactică
- devine repetitiv dacă e jucat dintr-o bucată

PE SCURT:
Un RPG lejer pe ture neașteptat de bun ținând cont de premisa propusă și de preț.

8.2

Gen Adventure/RPG **Producător** Double Fine **Distribuitor** THQ
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** costumequestgame.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 1.6 GHz **Memorie** 1.5 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 7 sau Radeon HD300; Directx 9.0c

ALTERNATIVA KING'S BOUNTY: THE LEGEND
Dacă ți-a plăcut Costume Quest, dar ai vrut mereu mai mult din punct de vedere tactic, atunci King's Bounty este soluția perfectă.

FAIL



SPIDER-MAN™
EDGE OF TIME

Câteodată îmi pare rău că sunt cititor în stele şi pot să prevăd ce se va întâmpla în viitor. Momentul în care am scris preview-ul pentru Edge of Time şi am avut o premoniţie legată de jegul ce urma să fie acest joc mă face să nu mă mai îndoiesc de darul meu de a vedea ce îi este predestinat unui anumit produs.

Întreg articolul ce va urma va fi o paralelă constantă între ceea ce a fost Shattered Dimensions şi ce este acum Edge of Time. Deşi ambele sunt făcute de acelaşi studio de producţie, acest lucru nu se simte deloc când te apuci de noua aventură a lui Spider-Man. Căci cea din Edge of Time joacă la pitici. De departe.

Shattered Dimensions a fost un joc ce putea fi comparat cu marile clasice ale genului. Cei patru Oameni-Păianjen din patru dimensiuni diferite au transformat un joc în patru jocuri complet diferite. Patru gameplay-uri diferite, în patru realităţi ce nu aveau nici în clin, nici în mânecă una cu alta. Patru poveşti care se îmbinau superb una cu cealaltă, cu bine-venite ruperi de ritm şi cu moduri diferite de joc.



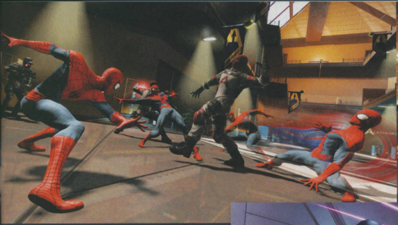


Deşi Edge of Time păstrează două dintre personajele din Shattered Dimensions, pe Spider-Man cunoscut de toată lumea sau Amazing Spider-Man, cum au ales ei să-l numească, şi pe Spider-Man din viitor, Spider-Man 2099, între cei doi nu este o diferenţă atât de frapantă cum era în predecesorul său. Cei doi se diferenţiază doar prin costum şi prin mişcarea lor definitorie, dar de care te poţi lipsi fără nici-un fel de probleme.



Ordinar

Dacă aşteptaţi cu nerăbdare să vă fofilaţi din nou, stealthy şi nevăzuţi printre inamici cu vocea răguşită, făcându-i concurenţă lui Batman, mai aşteptaţi. Căci nu veţi vedea aşa ceva în Edge of Time. S-au dus vremurile în care aveaţi quest-uri de făcut care contau pentru poveste. Care deschideau noi uşi şi ferestre în firul epic. Care te duceau mai aproape de a afla ce se în-







tâmplă cu adevărat. Jocul s-a transformat dintr-un adventure de zile mari, într-un action de zile foarte mici.

Şi totul promitea atât de mult. Povestea, chiar aşa trasă de păr cum e, putea deschide noi orizonturi şi moduri de gameplay. Câte nu se puteau face, având în vedere că cei doi Spidie comunică între ei peste veacuri, ignorând cursul timpului. Căci asta este ideea din Edge of Time. Ce face Amazing Spider-Man afectează lumea lui Spider-Man 2099. Să vedem de ce şi cum. 2099 este anul în care un om de ştiinţă nebun, Walker Sloan, şef peste o corporaţie nu foarte puternică, dar cu ambiţii foarte mari, descoperă un mod prin care se poate întoarce în timp în anii 70 şi crea corporaţia în trecut, folosindu-se de toate avantajele tehnologiei viitorului. În timpul procesului, Amazing moare, ucis de Venom, dar 2099 este martor la acest eveniment şi singurul care ştie ce se întâmplă. Evident că doreşte să rectifice problema, aşa că se foloseşte de portalul în timp şi spaţiu pentru a lua legătura cu Amazing-ul realităţii nou create. După ce îl pune pe acesta la curent cu neregularităţile din jurul său, amândoi pornesc mână-n mână să distrugă imperiul creat de Sloan.

De aici, totul se duce pe apa sâmbetei. Deşi avea nişte premise foarte roditoare, întreg jocul se rezumă la: distruge toţi inamicii din camera asta, fă praf generatorul 1, 2 şi 3, caută cheia de la uşa cutare şi mai distruge-i şi pe roboţii din camera asta. Nimic care să te ţină cu sufletul la gură şi, mai ales, nimic din spectaculozitatea jocurilor de dinainte. Pentru ce e recunoscut Omul-Păianjen? Pentru plimbările sale pe jeturile de pânză de păianjen, pentru salturile sale fenomenale de pe clădiri şi modul prin care pentru el distanţele nu înseamnă nimic pentru că e mai bun ca Tarzan pe o liană. Ei bine, în Edge of Time, este doar Bruce Lee. Iar oricât de tare era Bruce Lee, nu era supererou. Era doar un foarte bun caftangiu. La asta se reduc acum cei doi Oameni-Păianjen. La nişte bătăuşi foarte buni. Gameplay-ul este redus la maximum! Şi în celelalte jocuri Parker dădea cu pumnul, dar o făcea cu stil. Putea contra, putea fenta un duşman şi să-i sară în spate, de unde să-i dea şuturi cu nemiluita. Acum nu. Totul este un festival al pumnului sălbatic. Cine poate să dea mai repede câştigă. Iar Spider-Man dă tot timpul mai repede.

Întregul joc este o alergătură insipidă dintr-o parte în alta, distrugând chestii în prezent, pentru ca 2099 în viitor să poată trece în aripa următoare a zgârie-norului ce este inima corporaţiei create de Sloan. Da, ţelul final este lăudabil, dar acţiunea în sine este atât de redundantă încât te scârbeşti rapid de toate luminiţele din jur.



Că tot am ajuns la capitolul luminiţe, trebuie să vă spun că nici măcar din punct de vedere grafic jocul nu excelează. Diferenţele între lumile celor doi sunt atât de insignifiante, încât distanţa enormă în timp între cei doi nu se simte deloc. Totul este o apă ş-un pământ pe care nu îl pot recomanda nimănui.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+ voice acting-ul

− restul

PE SCURT:
Ultra ultra fail. Ruşine celor de la Beenox care, după succesul obţinut cu Shattered Dimensions, şi-au băgat picioarele iremediabil în ceea ce putea fi un sequel de zile mari. Exemplul că se poate este ceea ce e Arkham City pentru Arkham Asylum.

3

Gen Action de doi lei **Producător** Beenox **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** herohq.com/spidermanedgeoftime

ALTERNATIVA SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
Absolut bestial. Cu mult-mult-MULT deasupra lui Edge of Time, îl transformă pe Spider-Man dintr-un erou al celor mici, în ceva cu substanţă, ceva care face şi altceva decât să se bălăngăne pe un fir de pânză de păianjen.

Tăiat la sânge

inFAMOUS 2 FESTIVAL OF BLOOD



Din ciclul cum să cheltuieşti banii de ţigări pe PlayStation Network, astăzi revenim cu povestea jocului downloadabil inFamous: Festival of Blood. Din păcate, deşi seria inFamous are un pedigriu demn de luat în seamă, acest titlu nu-i prea face cinste. Încă de la anunţul iniţial, de la E3 2011, în jurul lui Festival of Blood s-au adunat prea multă confuzie şi inconsecvenţă, însuşiri care, din păcate, caracterizează şi produsul final. Chiar dacă iniţial era vorba despre un expansion pentru inFamous 2, ulterior 2-ul s-a pierdut pe drum şi, deşi fuseseră promise ore întregi de gameplay suplimentar, rezultatul final e...

... mult prea scurt

M-am obişnuit în ultima vreme cu jocurile single player de 5-6 ore, devenite deja un standard în ziua de azi. Tocmai datorită acestui fapt, am fost încântat că un joculeţ de zece dolari, precum Rochard (prezentat numărul trecut), m-a ţinut lipit de consolă aproape 10 ore. Nu este şi cazul lui inFamous: Festival of Blood.

În primul rând, jocul se desfăşoară în New Marais, fix acelaşi oraş din inFamous 2, de această dată pe timp de noapte, pe durata carnavalului organizat cu ocazia Pyre Night. Legenda spune că, în această noapte, acum mulţi ani, o vampiroaică un picuţ cam „jucăuşă" şi-a făcut de cap prin New Marais, sfârşind prin a fi învinsă de preotul local. Ce te faci însă când tanti se întoarce, mai puternică decât niciodată? Abandonezi sutana şi te înarmezi cu superputeri electrice... Cel puţin acesta era planul iniţial al eroului Cole MacGrath. Asta până când, la rândul său, Cole este muşcat şi transformat în vampir.

Toată intriga asta, în teorie, sună excelent: poţi seca de sânge gâturile tuturor cetăţenilor de pe străzi, nu mai ai de-a face cu sistemul de moralitate, te poţi transforma într-un stol de lilieci şi ai la dispoziţie o cruce mişto cu care poţi trage-n ţeapă întregul neam vampiresc. Din păcate, punerea în scenă a întregului joc este foarte neinspirată: pe lângă faptul că, din postura jucătorului de inFamous 2, ştii deja tot oraşul (care nici măcar nu e accesibil în întregime), povestea principală din Festival of Blood are doar câteva misiuni, ultra-previzibile, ce pot fi terminate în două ore. Hai trei, dacă insişti să culegi toate trofeele din joc.



User Generated Content

Odată cu Little Big Planet, Sony insistă ca majoritatea jocurilor importante ale companiei să ofere editoare de niveluri, skin-uri etc. prin intermediul cărora jucătorii să-şi poată crea propriul conţinut suplimentar. N-am nimic împotriva acestei idei, ba mai mult, o consider o modalitate foarte inspirată de a mări durata de viaţă a unui joc: niciodată nu strică să ai niveluri în plus pentru un titlu care ţi-a plăcut.


Kissy kissy?


Îmi curge din gură...

Ce nu apreciez însă este folosirea acestui gen de conţinut drept scuză pentru a suplini lipsurile „din fabrică". E ceva de genul „luaţi voi editoarele astea şi faceţi jocul pe care noi n-am fost în stare să-l terminăm!". Cam aşa ceva se întâmplă în Festival of Blood. Mai mult, la un moment dat, ca şi cum campania principală ar fi fost cumva prea consistentă, aceasta este întreruptă brusc, jucătorul fiind forţat să parcurgă câteva misiuni user generated pentru a progresa. Rahat pe băţ.

Aşadar, în ciuda unor idei bune, inFamous: Festival of Blood este un produs fie neterminat, fie tratat într-un mod puţin spus superficial. Şi nu, proaspăt adăugatul suport pentru PlayStation Move nu ajută la nimic. Trist.

■ **Cosmin Aioniţă**

VERDICT LEVEL

\+
- mecanici de joc noi pe care abia apuci să le foloseşti
- vizual, New Marais arată bine pe timp de noapte
- nu necesită inFamous 1 sau 2

\-
- povestea ultra-previzibilă şi campania subdezvoltată
- misiuni user generated plasate aiurea în mijlocul campaniei
- doar 2-3 ore de gameplay

PE SCURT: Muuuuuuult prea scurt şi sec.

7

Gen Open World Action **Producător** Sucker Punch **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **Ofertant** PlayStation Network **ON-LINE** infamousthegame.com

ALTERNATIVA INFAMOUS
Primul joc al seriei poate fi găsit acum la un preţ accesibil, are o poveste mişto şi conţinut cât cuprinde. De preferat în locul lui Festival of Blood.



ROCKETBIRDS
HARDBOILED CHICKEN



Ce-a fost mai întâi, eroul sau găina?

Fiindcă am fost un băiețel cuminte, mi-am păpat toate semințele și am scuipat cojile doar în locurile special amenajate, am fost recompensat cu un concediu de vis în idilicul Albatropolis. „Idilic" dacă ești un mic Che, iar ideea ta de vacanță de vis este războiul de gherilă. Acolo l-am întâlnit pe Hardboiled, cocoșul favorit al familiei Rambo și singurul prieten al micuțului John. Prezența cocoșelului războinic în Albatropolis este simplu de explicat: minuscula țărișoară din Ferma a III-a este ținută din scurt de guvernul totalitar condus de tătuca Putzki, un pinguin multilateral dezvoltat. Hardboiled, care plănuia revoluții, răscoale, lovituri de stat și serate dansate încă de pe vremea când era un simplu gălbenuș, se află în Albatropolis pentru a dovedi păsăretului revoluționar de pretutindeni că regimul, oricare-ar fi el, are picioare scurte și revoluția îl prinde din urmă. Și eu am fost sclavul unui regim strict, dar o delicioasă orătanie la cuptor m-a eliberat. Ce vreți, revoluția cere sacrificii...

Cotcodacii și romanii

Rocketbirds: Hardboiled Chicken este remake-ul pentru PlayStation 3 al unui joculeț Flash simpatic, Rockerbirds: Revolutions. Dacă ați apucat să jucați Revolutions, așteptați-vă la o grafică HD mai șmecheră, la câteva capitole în plus și la un mod co-op. Cei care n-au avut plăcerea să se încaiere cu pinguinii în Revolutions să caște ochii. Rocketbirds este un platformer/action simpatic, simpluț și ușor amuzant (nu chiar atât de amuzant pe cât m-aș fi așteptat de la un joc cu un cocoș revoluționar), în care controlați un cocoș înarmat până în din... cioc. Alături de Hardboiled, cocoșul cu pricina, va trebui să luptați împotriva hoardelor de pinguini strunite cu o mână de fier de către tătuca Putzki, liderul guvernului totalitar care controlează Albatropolisul. Între două schimburi de focuri, vă așteaptă o porție decentă de platforming și câteva puzzle-uri rudimentare. Unde prin puzzle-uri înțeleg clasicele chei colorate, câteva întrerupătoare buclucașe și o colecție micuță de cutii standard. Există, totuși, un element care condimentează puțin gameplay-ul lui Rocketbirds: „brain bugs". Acești mici paraziți vă permit să controlați un inamic. Pentru distracție sau pentru a ajunge în unele zone inaccesibile vouă. Iar când nu mai aveți nevoie de el, îi puteți ordona să se sinucidă. Nu e creștinește, dar nu mi-am putut stăvili un hohot de râs când un pinguin proaspăt avansat a intrat în raza de acțiune a parazitului meu exclamând mulțumit de sine: „Welcome to the first day of your life". Sărăcuțul...



Ca să-și justifice numele de botez (Rocketbirds), platforming-ul este întrerupt (destul de rar) de mici episoade în care Hardboiled își ia jetpack-ul în spinare și pornește la sabotat zeppeline. Aceste momente de libertate aeronautică nu sunt ceva de ținut minte peste secole, dar mai întrerup puțin monotonia. Căci, cu excepția câtorva momente (destul de puține pentru cei 12 euro, Orcs Must Die m-a costat tot atât și mi-a oferit de vreo patru ori mai multă distracție și adrenalină), Hardboiled Chicken îmi pare un joc monoton, iar campania single m-a cam plictisit. Aș fi lăsat-o baltă mai devreme, dar cutscene-urile delicioase (pe muzica celor de la New World Revolution, o trupă indie despre care n-am auzit până la Rocketbirds) m-au convins să nu las controllerul din mână până nu le-am văzut pe toate. Probabil le puteam căuta pe YouTube, dar dacă tot n-am dat bani pe joc... Campania co-op nu e cu mult mai interesantă, se desfășoară prin aceleași niveluri (modificate puțin pentru a acomoda doi jucători) din single, dar mi-a gâdilat simțurile de jucător mai mult decât aventurile singuratice ale lui Hardboiled. Probabil pentru că altul e feeling-ul când poți comenta jocul alături de un amic cu simțul umorului. Altcumva curg glumițele și parcă ți-e mai drag să îl joci cu cineva lângă tine. Păcat că l-a plictisit pe Koniec care, după vreo oră și un pic, m-a lăsat baltă și i-a speriat pe ceilalți colegi.



■ cioLAN

VERDICT LEVEL

\+
- muzica
- cutscene-urile
- co-op
- umorul (când le iese)

\-
- monoton

PE SCURT:
Mă așteptam la mai multă vână de la un joc cu pinguini războinici și un cocoș revoluționar.

7

Gen Platform **Producător** Ratloop Asia **Distribuitor** Ratloop Asia **Ofertant** PlayStation Network **ON-LINE** rocketbirds.com

ALTERNATIVA LITTLE BIG PLANET 2
Adorabil și inteligent. Fără găini războinice, dar nu le puteți avea pe toate.

Sprinkle



GEN Brain & Puzzle **Producător** Mediocre **Ofertant** Android Market **Versiune Android necesară** 2.3 sau mai recentă **Preț** 6,25 RON

Sprinkle este un joculeț aparte. În primul rând, este primul joc care pune la grea încercare procesorul Tegra 2 din punct de vedere al simulării fizice, mai exact a forței apei într-o anumită situație. În cazul de față, apa este arma din mâinile extratereștrilor de pe Titan, cea mai mare lună a planetei Saturn. Dar nu o folosesc împotriva altor specii, ci a incendiilor provocate de oameni, care și-au prăbușit navele în inelele planetei, mii de fragmente prăbușindu-se apoi pe întraga suprafață a satelitului Titan. Ca un făcut, majoritatea fragmentelor aterizează în preajma locuințelor bătinaștinașilor nevinovați, cu riscul de a le face scrum, iar misiunea jucătorului este să protejeze avuțiile mogâldețelor extraterestre, din perspectiva unui pompier puțin mai special.

Pentru a-ți duce misiunuea la îndeplinire, ai la dispoziție un camion de pompieri, al cărui furtun poate trimite jetul de apă sub diverse unghiuri. Tunul poate fi chiar și înălțat, dacă situația o cere. Însă atât cantitatea de apă, cât și timpul dedicat operațuinilor de stingere a incendiilor sunt limitate.

În Sprinkle, viteza de reacție este foarte importantă, în condițiile în care puzzle-urile (scenariile) devin din ce în ce mai dificile, mai ales prin adăugarea unor obstacole suplimentare, cum ar fi blocuri de gheață, bolovani, scânduri și ziduri ce împiedică accesul direct la incendiu. Însă unele dintre acestea, mai ales scândurile, pot fi aranjate astfel încât să poată devia jetul de apă, facilitând accesul în locul dorit. La rândul lui, jetul de apă se comportă realist, iar dirijarea lui nu este tocmai o problemă. Dificultatea este dată de faptul că ai o cantitate de apă limitată, iar unele colibe (de obicei cele situate în locuri greu accesibile) ard mai repede decât altele, obligându-te să-ți faci o listă de priorități într-un timp foarte scurt. Trebuie să stabilești imediat ce incendiu trebuie stins în primă fază, dar mai ales să-ți dozezi cantitatea de apă disponibilă, astfel încât să-ți ajungă pentru toate.

În timp, puzzle-urile devin din ce în ce mai dificile, rezolvarea lor necesitând din ce în ce mai multă atenție distributivă și dibăcie. Prin urmare, având în vedere că timpul alocat rezolvării lor este foarte scurt, n-ar trebui să vă mire dacă le veți repeta chiar și de zece ori înainte de a le da gata.

În concluie, Sprinkle își merită banii. N-o fi având el atât de multe niveluri pe cât am vrea, dar sunt suficiente pentru a ne delecta cu una dintre cele mai bune și mai realiste implementări a fizicii apei într-un joc dedicat platformelor mobile. Arată bine, designul nivelurilor este inteligent și provoacă dependență. Nici că îmi doream mai mult.

8.5

Galaxy on Fire 2 THD



GEN Action **Producător** FISHLABS Entertainment GmbH **Ofertant** Android Market **Versiune Android necesară** 2.2 sau mai recentă **Preț** versiune de bază gratuită / versiune completă € 11,99

La prima impresie, Galaxy on Fire 2 nu pare a fi ceva mai mult decât un shooter arcade cu navetuțe spațiale. Been there, done that! Însă acordă-i o jumătate de oră și te va da pe spate. În primul rând, grafica. Împingând detaliile la maximum, ai putea jura că a fost gândit pentru PC, nicidecum pentru un dispozitiv mobil. Puzderie de stele, nori de asteroizi, sisteme solare, stații spațiale, role play, comerț, lupte... Clar, Galaxy on Fire 2 este un titlu cu totul special.

Jocul este povestea lui Keith T. Maxwell, un aventurier al spațiului care este transportat prin timp și spațiu în urma unei confruntări cu o gașcă de pirați. Cumva, se trezește catapultat 35 de ani în viitor, într-o regiune necunoscută a galaxiei, iar din acest moment, Keith încearcă să găsească drumul spre casă, parcurgând un lung șir de misiuni principale și secundare, de-a lungul cărora va da nas în nas cu pirați și diverse rase extraterestre. În esență, Keith trebuie să câștige o tonă de bani și să-și facă relații pentru a-și atinge obiectivul.

Din punct de vedere vizual, jocul este de-a dreptul superb, iar luptele spațiale sunt excelente. Totul e să te acomodezi cât mai repede cu schema de control, care, spre surprinderea mea, este foarte intuitivă. La rândul ei, lumea jocului este complexă. Dacă versiunea gratuită oferă accesul către o singură galaxie, versiunea comercială deblochează accessul către 20 de sisteme solare locuite (poate chiar mai multe) și nu mai puțin de 100 de stații spațiale. Drumul către zonele îndepărtate poate fi parcurs prin hiperspațiu sau găuri negre, iar povestea oferă aproximativ 10 ore de joc din care nu lipsesc acțiunea și interacțiunea cu tot soiul de personaje dubioase, ce îl ajută pe erou să înțeleagă mai bine lumea nouă.

Cu banii câștigați din minerit, comerț sau piratând prin univers, poți cumpăra peste 30 de nave diferite, pe care le poți folosi apoi în diverse misiuni de escortă, transport sau de luptă. Mai mult, poți fabrica chiar tu noi arme sau piese de echipament.

Componenta audio nu a fost nici ea neglijată, vocile eroilor sunând surprinzător de bine prin difuzoarele tabletei pe care am testat jocul, sunetul de calitate adăugând un plus de valoare nesperat titlului. Așadar, dacă aveți banii pe care îi cere în buzunar, nu ezitați. Galaxy on Fire 2 THD arată, se aude și se joacă bine, oferind în același timp o lume vastă în care îți este mai mare dragul să te pierzi.

9

Riptide GP

GEN Racing **Producător** Vector Unit **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.2 sau mai recentă **Preț** 9.68 RON



Cu Riptide GP nu m-am înțeles prea bine la început, dar asta pentru simplul motiv că obișnuiesc să mă avânt cu capul înainte în orice joc nou, fără a citi instrucțiuni de utilizare sau manuale. Convins că învățasem și chichițele lui Riptide GP într-un timp foarte scurt, nu înțelegeam, totuși, cum de terminam de fiecare dată cursele pe locul 3 sau 4. Mai mult decât atât, ceilalți concurenți se mai și zbenguiau pe valuri, râzându-mi, parcă, în nas. Hotărât lucru, ceva nu fac bine. Așa că am început să dau din degete pe suprafața ecranului, ghicind, în cele din urmă, o combinație de mișcări ce a determinat bolidul să execute o cascadorie în urma saltului de pe un val, obținând o doză consistentă de boost. Deci asta era! Nu-i de mirare că nu reușeam să ating prima poziție, iar fără așa-zisul boost, care să-mi dea un spor de viteză, nici nu aveam cum. În acest moment, am decis să nu o mai lungesc, și să consult secțiunea Help pentru a băga la cap, odată pentru totdeauna, întreaga schemă de control. Drept urmare, cursele au devenit o plăcere. Important este să fii foarte atent când execuți o cascadorie, mai ales să estimezi corect momentul în care poți începe manevra, altfel riști să te izbești de valuri.

Skijet-urile din Riptide GP sunt împărțite pe categorii de putere - 250cc, 500cc și 1000c, cele din categoria 250cc fiind, evident, cele mai lente. Așadar, vă recomand să puneți mâna pe un skijet din categoriile superioare, pentru că nu există un nivel sporit de dificultate în manevrare, ci doar viteză mai mare. La fel, traseele seamănă foarte mult între ele, excepțiile de la regulă fiind foarte puține. Totuși, Riptide GP reușește să rămână distractiv pentru o bună perioadă de timp, dar și repetitivitatea poate avea consecințele ei...

Decorul din Riptide GP este unul cât se poate de futurist, traseele acvatice traversând orașe și peșteri artificiale, unde apa se comportă diferit, influențată de om pentru a-ți pune bețe în roate. Pe alocuri, există chiar și trambuline.

Grafic vorbind, Riptide GP impresionează doar pe tabletele de ultimă generație, unde skijet-urile simulează



bine contactul real cu apa din punct de vedere fizic. Totuși, valurile în sine arată la fel de realist pe orice device. Păcat că nu este mai provocator, tocmai datorită lipsei unei dificultăți sporite reale pe niveluri mai avansate. Sau poate că numărul adversarilor este prea mic, de mă trezeam adesea luptând împotriva unuia singur... Cine știe? Oricum, deși varietatea nu este punctul lui forte, Riptide GP face banii pe care îi cere, pentru că este un joc de curse cât se poate de solid, cu fizică bună și control exelent al bolizilor.

8

Gguerrilla Bob

GEN Action **Producător** Angry Mob Games **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.2 sau mai recentă **Preț** 12.92 RON



Înainte să pun mâna pe el, Guerrilla Bob era anunțat drept unul dintre cele mai bune shootere disponibile, iar jocul a confirmat.

Pe scurt, Bob și compania sunt cei mai tari din parcare și singurii în stare să curețe lumea de gunoaie, iar asta este tot ce știu ei să facă. John Gore și Guerrilla Bob sunt prieteni din pruncie, însă, după terminarea studiilor superioare, fiecare a apucat pe propria cale. Bob s-a înrolat în armată și a devenit erou național, în vreme ce Joe a ales viața de criminal și foamea de bani. Auzind însă că Bob are mai mult succes la femei cu actele sale de bravadă, Joe se face verde de gelozie și face astfel încât Bob să pară un om corupt. Drept urmare, Bob este exclus din armată, iar acum vrea răzunare.

Există 7 niveluri în Guerrilla Bob, fiecare venind cu propriul mod de joc survival. Le deblocați avansând în joc. Dacă sunteți începători într-ale pac-pac-ului pe tablete, vă recomand să începeți aventura pe cel mai mic nivel de dificultate, pentru că veți pleca la drum cu nouă vieți în desagă. Pe cel mai mare grad de dificultate, se dau doar patru. În clipa în care ai pierdut toate viețile, jocul trebuie reluat de la capăt, iar asta nu-i deloc distractiv! Din fericire, jocul te răsplătește cu o viață în plus la finele fiecărui nivel, relaxând puțin experiența.

Pentru început, ai doar o mitralieră, dar pe parcursul celor șapte niveluri ți se dau destule ocazii de a obține power-up-uri, ca să ajungi să mânuiești chiar și un aruncător de flăcări. Unele power-up-uri îți dau mai multă viteză pentru o scurtă perioadă de timp, altele dau putere de foc sporită sau cresc bara de sănătate. Situația stă puțin altfel în modul de joc survival, unde upgrade-urile și power-up-urile pentru arme sunt obținute doar prin înfrângerea boșilor.

Guerrilla Bob este plin și de inamici, aceștia fiind dintre cei mai variați. La fel de variate sunt și comentariile și remarcile pe care le aruncă Bob la tot pasul, îndulcind și mai mult experiența de joc. Totuși, cele șapte niveluri s-ar putea să vi se pară prea scurte. Tocmai de aceea, Guerrilla Bob dispune și de un mod de joc coop, chiar pe aceeași tabletă.

În concluzie, Bob is fun!

9

■ **KiMO**



Incredibil de moca

RACEROOM™ THE GAME 2

Dacă vă mai amintiți, în numărul anterior al revistei noastre, vorbind despre netKar Pro, am făcut o mică teorie a supraviețuirii unui creator de simulatoare auto. Mai precis, am folosit ca introducere la acel articol spațiul oferit de Mugetarea de pe site-ul www.level.ro, publicând acolo un text ce explica felul în care Stefano Casillo, producătorul netKar Pro, a reușit să-și mențină proiectul pe linia de plutire, de-a lungul a aproape 8 ani de zile. După cum spuneam acolo, câștigurile oferite de un simulator nu sunt nici pe departe atât de mari precum cele obținute de pe urma unui arcade plin de briz-briz-uri grafice și de fătuțe modelate din fotoni. Dar, asta este natura umană, nu poți să te lupți cu ea: vezi vânzările fabuloase ale unor titluri recente, despre care fiind întrebat dacă le joc, am avut o reacție aproape violentă: „băi, tu chiar mă crezi atât de prost? am eu față de așa ceva?...". Și aici nu este vorba de elitism, ci doar de bunul simț de a nu-mi irosi ore din viață pe care le pot dedica unor jocuri mult mai bune.

Așa se face că un producător de simulatoare are perioade în ciclul de dezvoltare a unui titlu în care trebuie să lucreze la proiecte colaterale. Despre cele pe care le-a abordat Stefano Casillo în paralel cu munca la netKar Pro am vorbit în Mugetarea pe care am pomenit-o. Iată, însă, că este momentul să vedem și modalitatea prin care SimBin, creatorii seriei GTR și Race, acționează pentru a rămâne în atenția publicului consumator de simulatoare auto, în plin efort de elaborare a următorului lor titlu major – despre care toți pasionații genului obișnuim să visăm că va fi un GTR 3.

Formula RR

Păi, în primul rând, SimBin a ales să creeze pachete de expansiune ale seriei Race 07, cinci la număr, pe care le-a lansat de la începutul acestui an și până prin iulie. Am scris despre ele la modul extensiv în revista noastră, abordându-le pe cele mai importante: STCC 2 The Game, Power Pack și Retro Pack. O altă cale prin care Simbin a încercat să ne mențină atenția trează în direcția lor, dar și să atragă noi adepți ai religiei simulării auto, a fost aceea a lansării unui mic joc gratuit, cu conținut limitat. Acesta a fost RaceRoom - The Game, ce oferea trei variante ale unui singur circuit (dar ce pistă: Hockenheim Ring!) și două modele de mașini – un Camaro de competiție de generația a V-a și Formula RaceRoom.

Aceasta din urmă este versiunea SimBin de model de Formula 1, realizată „off the record" în sensul în care licența de Formula 1 fiind cumpărată pe bani grei de Codemasters (F.U., Bernie!), pentru restul lumii nu a rămas decât varianta de a lansa monoposturi „noname" de F1. Dar, chiar dacă nu are asociate numele mari din Formula 1 și modelele de vopsire oficiale aferente, Formula RaceRoom (pe scurt, Formula RR) este cotată ca fiind una din cele mai reușite simulări ale unui astfel de monopost. Iar în ce privește sunetul, Formula RR este, în consensul general, cea mai apropiată de emisia audio a unui monopost de Formula 1, dintre toate încarnările unui asemenea model, așa cum se găsesc acestea în simulatoarele existente pe piață. Evident, dacă simularea fizică și cea sonoră realizate de Formula RR nu vă ajung, există și varianta descărcării de pe site-uri precum nogrip a unor seturi de vopsire create de modificatori, care au reprodus întocmai aspectul vizual al modelelor originale de Formula 1. Pentru folosirea acestor moduri, trebuie să aveți jocul Race 07 și să descărcați în prealabil expansionul Formula RaceRoom, gratuit, ce conține chiar monopostul Formula RR din primul joc RaceRoom.



Formula RaceRoom.

Trei, Doamne, și toate trei bestiale!

Pentru că trebuia să continue să rămână în lumina farurilor noastre, SimBin a decis să lanseze un sequel al jocului RaceRoom, care să respecte gratuitatea acestuia, dar să extindă numărul și tipul de automobile și piste. Astfel a apărut RaceRoom The Game 2, care aduce în plus modelele BMW 320si E90, Radical SR3 și Matech GT1. La capitolul circuite, își fac apariția Imola, Laguna Seca și Nürburgring.

Wow!!! În primul rând, să vorbim de circuite. Cele trei adiții la preexistentul Hockenheim Ring sunt uluitoare. Vreau să zic că mi se pare extraordinar să ai la dispoziție unele din cele mai bune versiuni virtuale ale acestor trei piste, gratuit. Și nu este vorba de piste oarecare, ci de unele din cele mai faimoase, mai iubite și mai dificile circuite din lume. Aproape că nu mai trebuie să fac o prezentare pentru Autodromo Enzo e Dino Ferrari de la Imola sau pentru Mazda Raceway Laguna Seca...

Dar, trebuie să spun că prezența circuitului de la Imola în RaceRoom The Game 2 mă bucură mult mai mult decât dacă ar fi fost vorba de Monza. Imola oferă curbe mai dificile, mai periculoase și la asta contribuie în mare măsură


Ford Matech GT1 pe Imola.


Intrând în Tirbuşon cu un Radical SR3.



Clasificări online pe site-ul RaceRoom la competiția de hotlapping.

exsitența diferențelor de nivel. Dacă Monza este aproape plată, în schimb Imola oferă urcări şi coborâri, încheiate în viraje, ce oferă provocări mult mai interesante, păstrând, însă, caracterul specific italian de circuit de mare viteză.

Laguna Seca... it will corkscrew you!... Da, The Corkscrew, Tirbuşonul, probabil cel mai celebru viraj din istorie, alături de Eau Rouge din Spa Francorchamps şi Karussell-ul de la Nordschleife. Situată după o curbă uşoară la dreapta aflată exact într-un vârf de pantă, intrarea în Tirbuşon, în abruptă coborîre spre stânga, este invizibilă până în momentul în care este prea târziu să mai faci ceva. Asta, dacă nu cunoşti foarte bine configurația circuitului şi nu reduci viteza în consecință. De altfel, modalitatea optimă de frânare înainte de Tirbuşon este una din marile arte ale pilotajului de competiție şi este diferită de la o maşină la alta. Oricum, curbele ce preced acest viraj, dar şi cele care îl urmează sunt perfect asasine. Vă spun sincer, încă nu am reuşit să urmez la perfecție rețetele pe care le-am descoperit parcurgând de nenumărate ori Laguna Seca. În opinia mea, Laguna Seca este unul din cele mai dificile circuite în ce priveşte consistența şi constanța în pilotaj.

Nürburgring este o combinație ideală de tehnică şi viteză, care oferă şi diferențe de nivel, dar moderat – deşi prezența unei şicane foarte strânse la capătul unei rampe destul de abrupte, amplasată după un lung sector de mare viteză, poate fi considerată de cei care au probleme la frânare ca fiind o dovadă grăitoare a umorului crud, lipsit de finețuri, specific teuton. Nürburgring este un circuit desenat cu geniu, în care este loc pentru depăşiri, dar şi pentru multe ocazii de a greşi, pentru că liniile drepte aflate din loc în loc pot fura pe cel prea ambițios, făcându-l să exagereze cu pedala de accelerație – iar curbele de acolo te pot păcăli, deoarece unele au o rază oarecum atipică (şi mă gîndesc aici la Mercedes Arena, dar şi la cele două curbe care o preced, inclusiv diabolicul viraj la dreapta, cu intrarea în coborâre, de după linia de start).

Care cere un volan

Mi-a plăcut la RaceRoom The Game 2 faptul că modelele de maşini disponibile sunt din clase semnificativ diferite, de la WTCC şi GT1 la Radical şi Formula 1, cu un muscle car printre. Experiența la volanul unor astfel de maşini este variată, nu ajungi să te plictiseşti – mai ales dacă ai ambiția să te perfecționezi. Iar acestei ambiții SimBin îi oferă suficient spațiu de manifestare, prin serverele publice disponibile pentru competițiile săptămânale de hotlapping. De altfel, poți să te întrenezi pentru un timp mai bun pe tură şi singur, fără a intra online, existând posibilitatea de a descărca turele altora şi de a le uploada pe ale tale. Dacă vrei, poți intra în curse împotriva AI-ului, ce se desfăşoară tot offline. Deşi acestea nu oferă etapa de calificare, mi se pare interesant faptul că locul tău pe grila de start este stabilit întâmplător, ceea ce te poate pune în situații inedite.

Dacă nu ați dat încă umila sumă de 4,99 euro pentru Race 07, vă recomand să descărcați RaceRoom The Game 2 şi să-l încercați. Da, veți avea nevoie de un volan pentru a beneficia de experiența deosebită a unui asemenea simulator. Ei bine, poate că, decât să dați banii pe unele recente prostii de jocuri populare care au devenit nesimțit de scumpe, mai bine ar fi să puneți deoparte pentru un volan cu force feedback. Veți descoperi o lume nouă, către care RaceRoom The Game 2 este un foarte bun prim pas.

Marius Ghinea

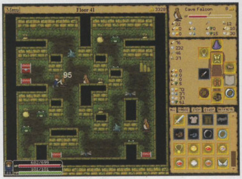

BMW 320si E90 pe Laguna Seca.

PE SCURT:
Patru dintre cele mai captivante circuite din lume, cinci modele excepționale de maşini din categorii diferite, simulare de vârf şi grafica cea mai evoluată din seria Race - RaceRoom The Game 2 ridică foarte sus ştacheta pentru oricine ar mai dori să lanseze gratuit un simulator auto.

On-line: www.raceroom.net

The Enchanted Cave

http://www.kongregate.com/games/DustinAux/the-enchanted-cave



Rar se mai întâmplă în zilele noastre ca gameplay-ul să fie singurul atribut al unui joc și să fie de ajuns. Acum avem nevoie de poveste, grafică, muzică și așa mai departe, TEC, în schimb, nu are decât gameplay. Pornești de la nivelul 1 al unei peșteri și tot cobori în încercarea ta de a ajunge în mijlocul pământului, nivelul 100 (sau minus 100). Odată ce ai coborât un „etaj", nu te mai poți întoarce, așa că trebuie să te gândești mereu dacă e momentul potrivit să o faci, mai stai și mai lupți pentru a ajunge la săculețele cu bani, la cristalele și la cuferele din spatele inamicilor – pline cu armuri, vrăji, poțiuni și, bineînțeles, arme – sau îi dai înainte pentru a ajunge la următorul negustor/checkpoint care poate fi întâlnit la fiecare nivel x9. Odată ajuns la nivelul 19, vei reîncepe jocul de la nivelul 9, 29-19 etc. „Stresul" vine din faptul că, dacă dai ortul popii, pierzi tot ce ai strâns, singura cale de scăpare fiind folosirea unui obiect (care trebuie găsit și el în cufere) care îți salvează toate artefactele pe care le-ai găsit, dar și nivelul (atributele) la care ai ajuns (strângând cristale). În scurt timp, poțiunile și vrăjile binefăcătoare vor deveni cele mai importante obiecte din joc. Fiecare palier un puzzle, fiecare monstru mai puternic. Foarte bun!

Mushroom Madness 3

http://www.kongregate.com/games/SilenGames/mushroom-madness-3



... și parcă eram pădurar sau ceva și trebuia să păzesc niște ciuperci, nu aveam decât o bâtă, numai că nenorocitele de animale tot veneau să le fure. Inițial, nu erau decât iepuri, dar parcă m-au simțit că sunt slab, așa că au chemat și șerpii, urșii și bufnițele. Cârtițele m-au nenorocit și era cât p-aci să le pierd pe toate, dar, cumva, am găsit un revolver și le-am arătat eu lor. Ploaia m-a ajutat și ea și multe ciuperci au crescut la loc. Apoi... un moment de respiro. Ceva trebuia făcut, m-am dus la supermarket și am schimbat bâta pe o lopată, am cumpărat câteva capcane și bombe. Dar iar m-au simțit și au mai chemat și păianjenii, liliecii și armadillo, ce coșmar! Dar stai, se făcea că puteam folosi bombele pentru a dărâma copacii, în spatele cărora am găsit puști, chei cu care puteam deschide cufere și cristale care, odată sparte, puteau fi valorizate la magazin. Cum-necum, am reușit să le mai apăr o tură, în pauză am decis să mă duc la sală, să mai trag de fiare, la laboratorul chimic pentru a mai mări puterea de explozie a bombelor, la... dar m-am trezit.



Xenosquad

http://www.kongregate.com/games/ryzed/xenosquad

Dacă ați jucat Jagged Alliance, Fallout Tactics sau mai noul Frozen Synapse și v-au plăcut, e imposibil să nu fi luat microbul. Cred că noi toți, odată ce am terminat un astfel de joc, simțim nevoia din când în când să mai jucăm ceva asemănător. Din păcate, genul a cam dispărut sau, dacă nu a dispărut, nu mai este nici pe departe atât de dificil și des pe cât ni-l dorim. Motiv pentru care, inițial, nu am vrut să prezint Xenosquad: primele niveluri sunt prea ușoare, trupele cresc în nivel prea repede, grafica este sărăcăcioasă, dar, dacă stai cu el, începi să înțelegi că puterea-i vine din altă parte. Designul de nivel, surprizele, bruma de poveste, creșterea numărului de trupe și diferențele dintre ele. După care mi-am mai adus aminte că asta e rubrica de minijocuri. Uau, un flash, strategie pe ture, complet 3D?! Flash-urile nu încetează să mă impresioneze, în câțiva ani vom deschide browserele, vom apăsa F11 și, împreună cu cele mai bune titluri din acel moment, vom uita că mai există alte platforme.

Morningstar

http://www.bubblebox.com/play/adventure/1362.htm



Nu înțeleg de ce sunt atât de puține webgame-uri adventure point and click. În mintea mea, sunt unele din cele mai ușoare jocuri de realizat, perfecte pentru acest mediu, perfecte pentru a te lansa dacă ai talent la desen și o poveste de spus. Morningstar este printre cele mai bune. De fapt, filmulețul de la începutul lui este considerat în continuare de mulți (și de mine) ca cel mai frumos intro al unui joc flash. O introducere perfectă în poveste, în atmosfera apăsătoare de pe planeta, crezi tu, părăsită pe care te-ai prăbușit. Căpitanul este rănit, mecanicul este mort și trebuie să faci pe dracu'n patru să repari nava. Asimov se simte printre crăpături (îl arunc și eu pe maestru dintr-o lipsă de cultură, probabil jocul se aseamănă mai bine cu alte scrieri magnifice pe care încă nu am pus mâna). Dar nu numai intro-ul este dat dracului, grafica în general te surprinde plăcut, iar atmosfera apăsătoare de care vă spuneam mai devreme este plăcut dozată de la început până la sfârșit. De neratat dacă vă plac point and click-urile.

■ ncv



Realms of the Haunting







Iată vin bântuitori, florile-s moarte, Noaptea pe la urlători...

Măi, nici nu pot să vă spun cât de mult mă bucură existența site-urilor pe care se vând copii digitale ale jocurilor. Iar asta nu pentru că, vezi Doamne, mi-aș face uzual cumpărăturile de acolo. Nope, eu mai degrabă sunt un fel de scurmător în oferte speciale, un vultur hoitar al reducerilor de preț, un șobolan de bibliotecă digitală ce caută să ronțăie firimiturile aruncate de pe mesele stăpânilor unei case pe care o parazitez cu toate simțirile ascuțite la maxim... Așa se face că, de cum a apărut pe www.gog.com oferta specială de Halloween, am și dat iama întrînsa, doar-doar oi găsi ceva vrednic de mine, om cu pretenții calitative invers proporționale cu posibilitățile financiare. Și, iacătă! Printre câteva titluri ce mi-au părut de puțin interes, se afla el, jocul fundamental pentru mine: Sanitarium. La 2,99 USD era moka dă moka – evident, instabuy.

Daaaar, na, pentru că era ofertă, am zis să mă uit un pic și la celelalte jocuri din lista de reduceri. Dintre toate, Realms of the Haunting era cel mai lăudat. Băi, frate, se întreceau toți review-ării ad-hoc de pe GOG să dea cu aprecierile pozitive, la un mod cum am mai văzut numai în cazul unui Planescape Torment. Apoi, criticii de jocuri (categorie din care facem parte și noi, chipurile, deci, în care ar trebui să îmi pun relaxat toată încrederea...) i-au dat note glorioase la data apariției (1996). F*ck, mi-am zis, here goes my money! și am cumpărat, blind buy, achiziție la neve, pe barba admiratorilor care-l prezentau ca pe un nec plus ultra al vremii sale, din categoria best unknown games ever.

Vă pot spune de pe acum că nu am regretat nici un moment această achiziție.

În cutia DOS-ului

Instalarea exe-ului dat jos de pe GOG a decurs fără nici un fel de probleme. Pe Windows 7 64 bit, jocul rulează impecabil în DOSBox-ul în care a fost „ambalat" de installer-ul creat de GOG: sunet și imagine, toate perfecte. Este drept, însă, că a trebuit să intru în fișierul dosboxROTH.conf din directorul „\Realms of the Haunting", pentru a edita câteva linii, după cum urmează: „fullresolution=1920x1080", „windowresolution=original", „output=opengl" și „aspect=true". Evident, la fullresolution puneți rezoluția maximă a monitorului vostru. Așa am obținut cea mai bună configurație grafică pentru Realms of the Haunting, pe sistemul meu, atât sub aspectul calității vizuale în nivelurile jocului, cât și în numeroasele filmulețe presărate de-a lungul curgerii poveștii sale.

Acum, să nu vă imaginați că grafica se ridică la pretențiile de azi – nu ajunge nici măcar la cele de acum 15









ani. Jocul a apărut cam în acelaşi timp în care 3dFX lansau prima placă video cu accelerare 3D hardware, deci, chiar la momentul acela ROTH începea deja să intre în categoria graficii învechite, undeva, între Doom şi Heretic. De altfel, cred că Realms of the Haunting foloseşte engine-ul grafic de Heretic, dar nu sunt foarte sigur. Oricum, asemănările sunt izbitoare, iar mecanismele de joc asemănătoare, până la un punct.

Trebuie, totuşi, să recunosc faptul că am suferit un şoc „cultural" când am văzut pixelii cât pumnul pe ecranul monitorului meu, la pornirea jocului. M-am cam dezobişnuit de aşa ceva, dar, ca jucător împătimit de X-Com-uri şi Tie Fighter-uri originale, ştiu că, uneori, merită să faci orice efort vizual pentru a trăi experienţa inegalabilă a unui titlu de geniu, oricât de vechi ar fi acesta.

La conacul bântuit

Părinţii lui Adam Randall, tânăr la vreo 20 de ani, au divorţat. Mama a plecat departe, tatăl, preot, s-a aşezat în parohia Sfântul Mihail, de la ţară, în Anglia. Loc în care a şi murit. Eveniment după care Adam este vizitat de câteva vise ciudate, dar şi de un personaj dubios, ce se pretinde prieten al defunctului tată. Omul îi oferă lui Adam un pachet, despre care afirmă că este din partea răposatului. Pachetul, conţinând vechi artefacte, dar şi inteţirea viselor rău prevestitoare, îl determină pe Adam Randall să plece în căutarea fostei parohii a tatălui său. Ajuns acolo, găseşte o casă, un conac străvechi, la rândul lui dubios, ce pare să aibă o legătură strânsă cu moartea părintelui. Noaptea târziu, pe o ploaie rece, Adam deschide uşa spăimântătorului conac, păşeşte înăuntru şi acolo rămâne. Uşile se închid în spatele său, pentru a rămâne ferecate tot restul jocului.

Astfel, am fost nevoit să încep a explora camerele, scările, coridoarele, holurile, pivniţele conacului. Am descoperit că acesta este plin de secrete, atât sub aspectul obiectelor, faptelor din trecut şi al personajelor care l-au populat, cât şi sub cel al locaţiilor. Practic, conacul din Realms of the Haunting este un punct nodal între diverse tărâmuri, toate bântuite de entităţi puternice – unele malefice, monstruoase, altele benevole, dar urmând cu stricteţe reguli proprii, străine muritorilor de rând. Făcând parte dintre aceştia din urmă, Adam trebuie să descopere atât mijloacele prin care poate să se deplaseze către aceste tărâmuri, cât şi felul în care trebuie să se poarte odată ajuns acolo.

În ajutor îi vin numeroasele documente, jurnale, schiţe, hărţi, însemnări, scrisori, pe care le poate găsi prin conac, dar şi în straniile locaţii răspândite în planuri de existenţă pe care nici nu le bănuia la început. De altfel, jocul începe ca o încercare de a salva sufletul tatălui, ce l-a chemat în ajutor, prin vise şi obiecte. Treptat, însă, descoperi că miza prezenţei lui Adam în conac este una mult mai mare...

Shooter

Ştiţi ce mi s-a părut absolut formidabil la Realms of the Haunting? Faptul că este un amestec impecabil între un shooter şi un adventure presărat cu puzzle-uri şi bazat pe o poveste consistentă. Ba, mai mult decât atât, la toate acestea se adaugă şi personaje, unele interesante, cu care ai conversaţii cu multiple opţiuni. Astfel, în momentul apariţiei unui oponent, jocul devine un FPS, în care tragi folosind mouse-ul, cu ajutorul căruia poţi viza ţinta. Arme, deşi nu foarte multe, găseşti treptat pe parcursul jocului, cu specificul că majoritatea acestora au muniţie infinită şi se reîncarcă după tragere de-a lungul unei anumite perioade de timp, la unele mai lungă, la











altele mai scurtă.

Mi-a plăcut faptul că armele găsite ulterior în joc nu sunt neapărat mult mai puternice, dar sunt mai eficace împotriva anumitor tipuri de oponenți. În timp, începi să înveți care armă face mai vulnerabil pe cel din fața ta. Ești ajutat și de completa libertate pe care o oferă jocul în atribuirea oricărei arme uneia dintre primele cinci taste numerice. Așa ajungi să ai un „cvintet" de arme ordonate în așa fel încât să eficientizezi cât mai bine selectarea lor rapidă, în funcție de situație. Pe primele patru taste numerice mi-am pus arme cu muniție infinită, iar pe a cincea o carabină cu cartușe obișnuite, de care găsești peste tot prin joc. Practic, trăgeam cu prima armă cu muniție infinită, treceam la a doua, a treia, a patra și, dacă prima nu era deja reîncărcată, mai băgam și cu pușca. Și tot așa...



De ce atâta frăsuneală cu armele? Păi, pentru că jocul nu este ușor, te poți întâlni cu oponenți aspri sau numeroși. Iar dozele de „sănătate" ce pot fi găsite prin joc nu sunt deloc multe – sub aspectul ăsta Realms of the Haunting este aproape un survival horror. Este drept că jocul suferă de problemele de AI specifice engine-urilor acelor ani: este suficient să ieși dintr-o cameră pentru ca oponenții să aibă dificultăți în a te urmări, continuând să se învârtă în aceeași locație în căutarea ta, în timp ce tu tragi în ei din cadrul ușii, atent doar să nu se apropie prea mult de tine. Dar, probabil conștienți de limitările engine-ului, producătorii au avut grijă să creeze nivelurile în așa fel încât să nu poți abuza de un asemenea procedeu. Așa se face că, în Realms of the Haunting, partea de shooter este provocatoare, dificilă. Aș mai spune că este și frustrantă, pentru că modalitatea de control a personajului este incomodă pentru zilele noastre – când tragi, deplasarea nu se realizează prin mișcarea mouse-ului, ci numai din taste. Ținteşti din mouse, dar te deplasezi strict din taste, în timpul luptelor. Ia un pic de timp să te obișnuiești cu asta. Eu am fost nevoit să-mi reconfigurez tastele în acest scop, altfel mi-ar fi fost foarte greu (pentru utilitarul de configurare a tastelor, apăsați Ctrl-F1 ingame).

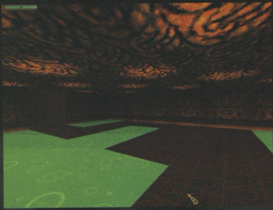
În general, armele sunt cu proiectile, care intră într-una din cele două categorii: „gloanțe obișnuite" sau „energie magică". De aceea, în general, lupta se dă la distanță, dar există și două săbii ce pot fi folosite pentru melee. Iar dacă vă simțiți puternici și răi, apelați la varianta datului cu pumnul – lupta cu mâna goală este implementată în joc și, culmea, unii monștri devin foarte sensibili atunci când folosiți un astfel de „argument" în plină față a lor.













Adventure

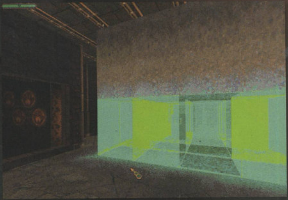
Puzzle-urile nu sunt deloc puține în joc. Multe dintre ele presupun găsirea unui obiect care să fie folosit într-un anume scop, dar sunt situații în care sunt necesare mai multe obiecte pentru același puzzle, ce trebuie să satisfacă o anumită regulă. În plus, jocul permite combinarea mai multor obiecte din inventar într-unul singur, într-o manieră destul de complexă și inovatoare, cum nu am prea mai văzut de la Realms of the Haunting încoace. Obiectele din inventar pot fi examinate, iar la unele din ele apar opțiuni de „gândire", uneori dublate de posibilitatea conversației pe subiectul lor cu companionul tău din joc.

Da, în mare parte a jocului nu ești singur, ești însoțit de o anumită persoană, iar la replicile tale în fața unui eveniment sau obiectiv se adaugă observațiile însoțitorului. Acesta nu este vizibil, nu participă la lupte, dar apare în filmulețe alături de Adam și participă la conversații cu tine pe tema diverselor obiecte din inventarul tău. De asemenea, multe concepte lansate de joc, precum și mare parte dintre personaje, pot fi detaliate în discuții cu însoțitorul tău. Pe deasupra, companionul este profund implicat în povestea jocului și în curgerea acesteia, oferind ocazia apariției unor surprize în intrigă.

Folosirea unui companion aproape permanent este interesantă și utilă în Realms of the Haunting, ca să nu mai vorbesc de originalitate. Cred că mult mai târziu, abia prin Neverwinter Nights, am mai dat de ceva oarecum asemănător, anume bardul Deekin Scalesinger, care rămâne în istoria jocurilor prin umorul cu care este conturat pe parcursul campaniilor din Shadows of Undrentide și Hordes of the Underdark.

Revenind la puzzle-uri, trebuie să mărturisesc cât de uimit am fost de suportul oferit de engine-ul jocului pentru cele mai diferite tipuri de puzzle-uri. De la labirinturi – unele suficient de complicate ca să-ți scoată peri albi – până la folosirea unor fenomene fizice, veți găsi tot felul de probleme de rezolvat în Realms of the Haunting. Unele sunt aproape ca un fel de minijocuri, altele sunt probe de perspicacitate – în total, suficient de multe și de variate ca să nu te plictisești.

Realms of the Haunting mi-a oferit, sub aspectul puzzle-urilor, ocazia de a mă întoarce într-un timp în care astfel de „probe" erau bine gândite și realizate în jocuri, fiind o componentă importantă a acestora. Realmente (pun intended), comparând la cald puzzle-urile din Realms of the Haunting cu cele din jocurile mai recente, nu pot să nu remarc cât de mult a scăzut calitatea acestora din urmă, odată cu trecerea timpului. Băi, parcă producătorii de jocuri vă cred tot mai proști, zău dacă nu! Adică, în Realms of the Haunting nu am întâlnit nici măcar o dată situația în care să trebuiască să introduc un cifru undeva, pe care să-l fi găsit anterior prin vreun nivel. Parcă producătorii s-au ferit ca de dracu de așa ceva, prea nu e nici un cifru în joc. Și când te gândești că, astăzi, adventure-uri cu pretenții ascund o foicică cu cifrul necesar chiar în camera în care acesta trebuie folosit...



5,99 > 666

Există, însă, o componentă a jocului care poate isca zâmbete condescendente. Este vorba despre filmulețele, foarte numeroase, ce se declanșează din loc în loc. Acestea nu sunt în întregime sintetice, doar fundalurile par create pe computer. Actorii sunt reali, ceea ce poate părea neobișnuit în ziua de azi, dar prin anii '90 s-a apelat la un moment dat la această soluție, mult mai accesibilă financiar decât modelarea și animarea de personaje – vezi seria Phantasmagoria, Gabriel Knight ș.a.m.d., tot pe GOG.

Realms of the Haunting folosește actori numai pentru filmulețe, ingame aceștia nu mai apar. Dar, trebuie să recunosc faptul că, inițial, m-am amuzat copios pe seama soluției actoricești propuse de Realms of the Haunting. Până apuci să te obișnuiești cu fețele, jocul, hainele și reacțiile lor, te izbește o senzație de superficialitate, de truc eftin, de încropeală. Iar hainele sunt haioase: eroul principal evoluează într-un balonzaid lung – demodat rău de tot atunci, ca și acum. În plus, omul are o frizură de vocalist al unei trupe de băietani din anii '90, care au făcut toți dragoste cu Ricky Martin pe o alee lăturalnică, în spatele blocului. Eroina, la cămașă, cu părul tapat și zulufat, se potrivește cu contextul horror, destul de murdar pe alocuri, cam cum se potrivește Loredana Groza cu... ăăăăă... Și ceilalți actori sunt haioși, majoritatea scenelor filmate plătind tribut copios clișeelor de film (/clip muzical) de serie B din anii '80.

Mă rog, odată cu parcurgerea jocului, te obișnuiești, fără, însă, a pierde complet din amuzamentul care rămâne agățat în colțul zâmbetului ce ți se iscă pe față la vizionarea filmulețelor. La această obișnuire contribuie și povestea, destul de stufoasă, ce urmărește linii mitologice și oculte din cele care apar deseori în scrierile horror populate cu Templieri, Îngeri, Demoni, Satana și o fată drăguță. Deși nu sparge tiparele, povestea e interesantă și reușește să înglobeze cu eleganță elemente din religii mai noi sau mai vechi, inclusiv antice (cred că am prins și referiri la asiro-babilonieni în Realms of the Haunting). Și, culmea, deși nu există nici o trimitere la mythosul lovecraftian, elementul horror își susține latura fantastică fără nici o dificultate :-).

De fapt, jocul întreg devine atât de acaparator, treptat, încât nu mai sesizezi nici cât de pixelată este grafica sau cât de primitiv sunt modelate 3D clădirile. De altfel, artistic vorbind, grafica nu arată deloc rău, numai că trebuie să-ți lași imaginația să recompună o feerie de lumină, culoare și efecte de postprocesare, pornind de la ceea ce se vede în Realms of the Haunting. Și pentru că tot am ajuns la artă, apoi să nu uităm nici muzica, foarte faină, cu accente clasice pentru un film horror, dar și cu momente de seninătate și mister, atunci când eroul ajunge pe tărâmurile spiritului și ale divinităților. Coloana sonoră este plăcută, nu deranjează nici un moment, subliniind discret desfășurarea acțiunii, cu sunet de soundblaster vechi, bazat pe sinteză FM.

După cum vă puteți da seama, eu cred că Realms of the Haunting merită cumpărat și jucat. Poate că unii dintre voi ar putea avea reticențe, dar eu zic că acest titlu își face cei 5,99 USD mult mai cu vârf și îndesat decât o bună parte dintre jocurile actuale, al căror preț a ajuns să atingă, uneori, culmi ale nesimțirii. Dacă vreți o experiență cu adevărat interesantă, fără să vă anemizați pușculița, încercați Realms of the Haunting.

Apropo... unii spun că a influențat un titlu precum The Wheel of Time (1999), iar eu am descoperit elemente în Realms of the Haunting preluate suspect de asemănător în designul Oneiros-ului, armelor, vrăjilor și conacului din Undying (2001)...

Ofertant www.gog.com

■ **Marius Ghinea**

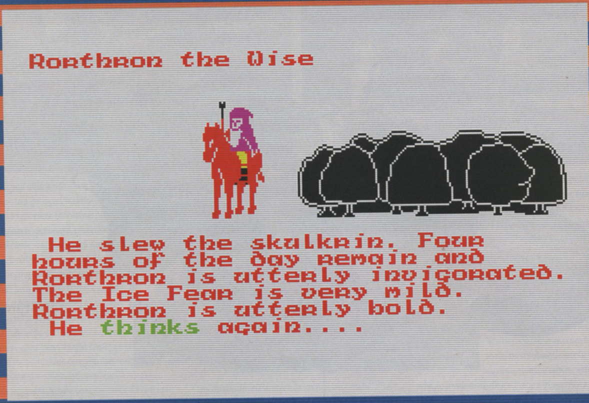


Program: Midnight

"Welcome to the World's first-ever Epic game, The Lords of Midnight". Cu aceste cuvinte ne întâmpină manualul lui Lords of Midnight. Ciudat, nu-i așa? Ai fi crezut că înainte de Cutiile Magice cu Tehnologia Viitorului, Epicul nu exista. Vă înșelați. Epicul a luat naștere acum 27 de ani, în 1984, odată cu lansarea lui The Lords of Midnight. Sigur vă întrebați de ce primul joc epic din lume este înghesuit, ca un boschetar, pe două pagini. Motivul este pe cât de simplu, pe atât de întreit. Marius l-a jucat la greu în tinerețile lui zbuciumate și, dacă voi reuși să îl conving, probabil îl va trata cum se cuvine într-un număr viitor. Doi: dacă n-ați auzit de el până acum, mă îndoiesc că veți aprecia cum se cuvine cele șase pagini pe care le merită. Și trei: e prea mainstream și epic, i-au făcut și un remake pe PC. Glumeam, desigur. Lords of Midnight își merită statutul de legendă, iar eu vreau doar să vă ațâț curiozitatea.

Lords of Midnight este opera unui singur om: Mike Singleton. Asemenea lui Sting, sau Ron Jeremy, și Singleton a debutat în sectorul educațional, ca simplu învățător. După ce a trecut printr-o afacere (eșuată) cu jocuri de noroc computerizate și Commodore PET, Singleton și-a încercat norocul (și inspirația) în Industrie. Unde a dat lovitura cu Lords of Midnight, un joc epic de strategie, război și aventură, în care jucătorul controlează patru personaje alături de care va trebui să călătorească în Nordul îndepărtat pentru a pune capăt tiraniei lordului Doomdark. Acest individ rău intenționat, un fel de Sauron local (opera lui Tolkien a fost una dintre sursele de inspirație ale lui Lords of Midnight) cu o pasiune nesănătoasă pentru temperaturile scăzute, putea fi biruit în două moduri. Fie distrugând Ine ... Coroana de Gheață, unica, adevărata și înghețata sursă a puterii Lordului Întunecat, opțiune ce transforma Lords of Midnight într-un joc clasic de aventură, fie măcelărindu-i sistematic armatele alături de cei douăzeci și ceva de lorzi recrutați pe drum.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

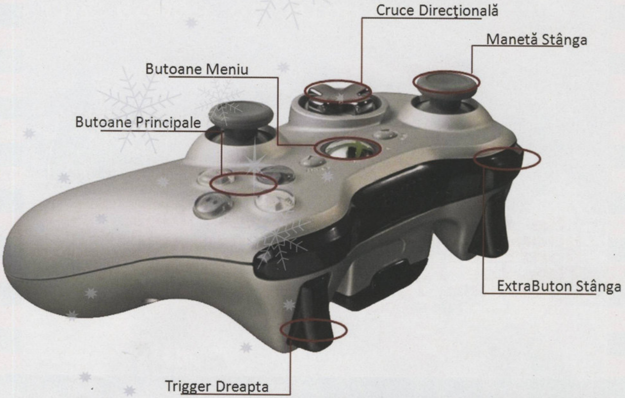


Povestea deosebit de interesantă și bine închegată, atmosfera, precum și combinația interesantă de strategie și aventură, au transformat Lords of Midnight într-un clasic instant. Care, spre deosebire de alți clasici la fel de instanți, să spunem Out of the Shadows, a cunoscut și succesul comercial.
Ba mai mult, la finalul anului 1984, a primit și un sequel, Doomdark's Revenge, care a reușit să împingă barierele tehnologice și mai mult. S-a vorbit mult și bine de un al doilea sequel, Eye of the Moon, dar acesta n-a mai văzut lumina zilei. Ultimul zvâcnet al seriei a avut loc în 1995, când ultima parte a trilogiei, Lords of Midnight: The Citadel (continuarea directă a lui Doomdark's Revenge), și-a făcut apariția, puțin cam timidă, pe PC. Și timidă a rămas, căci n-a reușit să se bucure de popularitatea predecesorilor săi.

Ca fapt divers, publisherii lui Lords of Midnight au oferit și un premiu neobișnuit primului om care ar fi furnizat dovezi că a reușit să-l pună pe Doomdark cu botul pe labe (un asemenea individ a apărut cam la două săptămâni după lansarea jocului). Premiul consta într-un roman care ar fi imortalizat aventurile norocosului câștigător. Deși în teorie era o idee foarte interesantă, publisherii locali n-au considerat că un asemenea roman ar fi o investiție inteligentă și au refuzat să îl publice. Mike Singleton s-a oferit să scrie el romanul, dar timpul și reținerile publisherilor au avut altceva de spus, iar cărțulia a rămas ascunsă undeva printre circumvoluțiunile Învățătorului. Noi am rămas cu un joc genial cu o atmosferă și un gameplay bestiale, iar singura "maculatură" asociată lui a fost un manual de 32 de pagini, de vreo trei ori mai gros decât fițuicile din ziua de azi.

Serios, descărcați-l de pe worldofspectrum.org și lecturați-l măcar puțin.

0 OK, 0:1



Walkthrough, how to şi why to

Merită/m un gamepad de sărbători?

Ideea acestui special mi-a venit acum câteva luni, odată cu nevoia unui nou gamepad, după ce vechiul şi extraordinar de durabilul Thrustmaster FireStorm 2 a căzut, printr-un ciudat concurs de împrejurări, pradă unei sticle de cola şi prafului. Când l-am ridicat dintre birou şi perete, plin de mâzgă, incredibil, încă mai mergea, dar, chiar şi după ce l-am spălat, cauciucul care-l acoperea tot lipicios a rămas. La acea vreme, în mintea mea nu exista decât un concurent, îl urmăream de mult, şi anume Razer Onza Tournament Edition. Acest controller promitea tot, manete care puteau fi pretensionate după nevoie, cruce direcţională care putea fi ridicată sau coborâtă în disc, fir lung, butoane cu o cursă scurtă, ba chiar şi iluminate. Plus două butoane extra, complet configurabile. Un singur minus avea, încă nu era lansat.

De ce nevoia unui gamepad? Pentru că, pentru cineva care a trăit cu SuperNintendo, PlayStation şi Dreamcast (le vindeam mereu pe primele pentru a le cumpăra pe următoarele) până a avut bani de PC, tastatura era un regres, în cazul anumitor tipuri de jocuri. Când am pornit un NFS High Stakes şi am văzut diferenţa dintre tastatură şi manetuţa controllerului PS1, am spus că nu se poate. Mortal Kombat mi-a pus capac, fighterele fiind pentru mine alte lighioane imposibile, aşa că m-am dus val vârtej să cerşesc şi-apoi să-mi cumpăr un gamepad.

Prin aprilie a şi fost lansat (Razer-ul), dar cum banii erau puţini şi priorităţile altele, a trebuit să mai aştepte. Numai că, atunci când m-am plictisit de aşteptat şi am

Razer Onza Tournament Edition



Thrustmaster Firestorm Dual Power 3



Logitech Rumb




Burnout. Grafică de PC + controller de consolă, ce-i mai bun din ambele lumi.


NBA2k12. Joc de 6-7 cu tastatura, de 8-9 cu gamepad-ul.

citit feedback-ul utilizatorilor, am dat înapoi. Aproape toți cei care l-au folosit intens au început să raporteze probleme: manete cu puncte moarte deplasate, pretensiometre care începeau să se slăbească singure, cruce direcțională ruptă și așa mai departe. Acum, nu spun că Razer-ul este de nerecomandat, încă rămân la părerea că este cel mai versatil controller existent, dar era clar că nu se preta animalului din mine. Eu sunt omul care a reușit să se joace fightere și platformere până când a făcut bășici pe ambele degete mari, după care și-a lipit leucoplaste peste și a continuat, omul care a reușit să strângă atât de tare controllerul în timpul unei curse pasionante încât i-a fost greu după să-și mai descleșteze mâinile. Era clar că Razer-ul nu era de mine, așa că am ieșit pe piață după alte variante.


Blazblue. Bucuria unor personaje ireale și a unor combinații de lovituri posibile numai în compania unui controller.

Pretendenți și alegeri

Primul criteriu după care le-am sortat, așa cum era și normal, a fost rezistența la condiții grele de muncă. Un criteriu care a redus însă numărul variantelor posibile la doar trei. Logitech F510 (F710), o versiune îmbunătățită a mai vechiului și călitului Rumblepad 2, Thrustmaster FireStorm Dual Power 3, înlocuitorul lui FireStorm 2, căruia știam ce-i poate pielea, și Microsoft Xbox 360 Controller ~~for Windows~~ (am tăiat pentru Windows pentru că am aflat că terminația nu înseamnă nimic, controllerul este identic cu cel care vine cu consola cu același nume, așa că, dacă-l găsiți la un preț mai bun (fără înscrisul „for Windows" pe cutie) sau, și mai bine, aveți deja o consolă X360, puteți, pur și simplu, să-l luați și să-l înfigeți într-un USB). Download-ați și instalați driverul și bucurați-vă de el! Acum, bineînțeles, eu îmi cer scuze față de orice producător care se consideră faultat de decizia mea și mai ales față de voi, în caz de mi-a scăpat ceva, dar după două luni de citit review-uri și feedback-uri, eu spun că, la un preț acceptabil, acestea sunt singurele gamepad-uri care vin cu un minim de dotări, necesare jocurilor curente, și pot fi luate în considerare conform primului criteriu.

Inițial am exclus variantele lor wireless, fiind încă de modă veche în privința acestei tehnologii. Nu prea îmi plac nici bateriile, iar un lag mai mic sau inexistent este întotdeauna câștigător în fața unei convenabile și confortabile lipse a unui cablu. Refuzam însă să văd elefantul din mijlocul camerei. Wii-ul mi-a dovedit, de ani deja, cu vârf și îndesat că această tehnologie s-a maturizat și că, dacă e bine implementată, nu este cu nimic mai prejos. Tot gândindu-mă, am realizat că un controller wireless ar putea fi folosit și ca telecomandă, așa că, în ultimul moment, m-am sucit.

Thrustmaster a căzut dintr-un motiv foarte simplu, lipsa triggerelor. Triggerele sunt butoane care au cursă și pot fi folosite, de exemplu, pentru un control fin al accelerației și frânei. Bineînțeles, într-un stil mai vechi, dar sănătos, poți folosi maneta din partea dreaptă pentru același control fin, dar cum Microsoft, în momentul în care a decis să implementeze controllerul X360 în Vista și 7, a impus un standard, îmi era frică să nu dau peste portări făcute cu picioarele care să nu-mi permită să schimb butoanele-triggere cu maneta 2. În plus, folosind aceste triggere, eliberezi o manetă care poate fi folosită în acest fel pentru altceva, cu implicații, așa cum o să vedeți mai jos, interesante și frumoase.

Logitech s-a luptat până în ultima secundă și chiar și acum, per total, cred că este gamepad-ul mai bun. Plasamentul acelorași triggere și faptul că e puțin mai mic, ergonomia dacă vreți, m-au convins însă să merg pe soluția Microsoft. Cu alte cuvinte, mie îmi place ca degetele arătătoare să se așeze natural pe triggere, nu pe butoanele extra, în timp ce degetele mele destul de lungi impun și ele achiziționarea unui gamepad mai mare.

Lăsându-mă pe mine deoparte, când vă uitați după un controller, ar fi bine să mai luați în considerare câteva lucruri. Vibrațiile sunt și ele destul de importante. Un gamepad bun, cum sunt cele de mai sus, trebuie să vină cu cel puțin două motorașe, care să fie în stare (dacă jocul știe să folosească această funcție) să reproducă o varietate de... vibrații. Nu o să uit niciodată cursele din High Stakes (PS1 nu PC, nu-mi aduc aminte ca Thrustmaster-ul să fi avut aceeași versatilitate sau poate că jocul nu a fost făcut la fel) în care, de călcam cu roțile pe vibratoare, simțeam pe aceeași parte a controllerului respectivele vibrații. Piatra cubică din Porsche Unleashed, cum îmi bătea inima în Silent Hill, vibrațiile fine când pornea radioul și așa mai departe. Pe de altă parte, dacă vă place ca gamepad-ul să fie cât mai ușor, căutați unul fără vibrații. Motorașele atârnă destul de greu.

Cei cu o istorie PlayStation importantă în spate ar trebui să ia în considerare și amplasamentul celor două manete. După cum puteți vedea în imagini, controllerul X360 are manetele amplasate asimetric, în timp ce majoritatea covârșitoare copiază stilul controllerului

Gamepad F510



Xbox 360 Controller



PS3 DualShock 3 Controller





Gamepad special făcut pentru Resident Evil 4. Doar varianta de PS2 din păcate.



1992. Controllerul de SuperNintendo. În mare, toate cele de acum sunt o evoluție a acestuia.

PS1,2,3. Pentru mine, trecerea a fost lină, iar acum chiar mi se pare soluția mai bună, dar ar fi bine să faceți câteva teste în caz că v-ați obișnuit prea mult cu stilul clasic.

Acum că l-am și testat, am aflat și că e important ca și culoarea butoanelor să respecte standardul celor de pe controllerul X360 . Împingând gamepad-ul X360 ca standard, Microsoft a făcut munca producătorilor de jocuri mult mai ușoară și deja 90% dintre aceștia au început să folosească exclusiv această schemă. Astfel, unele jocuri nu se vor mai obosi să vă spună să apăsați butonul x, ci vă vor arăta o culoare pe ecran. O idee bună, deoarece creierul interpretează mult mai repede culorile, dar proastă pentru cei cu gamepad-uri diferite. Această standardizare pe culori nu este însă un capăt de țară pentru că rar se întâmplă să te uiți la controller când te joci, iar după ce înveți că portocaliu înseamnă butonul de sus, albastru cel din stânga și așa mai departe, deja nu mai are nicio importanță ce culori au butoanele gamepad-ului ales.

Altă caracteristică de care trebuie să țineți cont este și calitatea crucii direcționale sau a discului direcțional în cazul tuturor gamepad-urilor prezentate mai sus. Ideea de disc, în detrimentul butoanelor întâlnite în cazul controllerului PS1,2,3, este în teorie foarte bună, pentru că te ajută să apeși foarte rapid în 8 direcții, dar și să faci, când e necesar (cel mai des în cazul fighterelor) o trecere mai lină între ele. În practică, însă, noi nu apăsăm mereu în același loc și implicit controllerul va interpreta greșit ce vrem. Ba mai mult, în focul luptelor, se poate întâmpla să apăsăm și foarte tare, ceea ce duce câteodată, mai ales în cazul gamepad-ului X360, considerat cel mai prost din grupul de mai sus din acest punct de vedere, la erori aberante, în sensul că se poate întâmpla să apeși cu foc ←, iar controllerul să înțeleagă o succesiune de genul ←↓↙ sau altă aberație.

Dacă jucați fightere într-un mod semi-profesionist sau vă plac emulatoarele, feriți-vă de controllerul X360. Razer, Thrustmaster și Logitech sunt mai bune din acest punct de vedere, dar, din păcate, nici ele de recomandat. Cel mai bine ieșiți în acest caz cu un controller DualShock 3 (PS3), un adaptor Bluetooth și câteva drivere neoficiale.

Bineînțeles, fără drivere oficiale, veți întâmpina și dificultăți, dar crucea direcțională a acestui controller este imbatabilă, iar eu nu știu niciun controller bun (DualShock este extraordinar din punct de vedere al calității) de PC care să vină cu această cruce. Pentru mine nu a fost un capăt de țară pentru că eu joc fighterele cu maneta din partea stângă și nu mă stresez prea tare că nu-mi iese combo 27, în timp ce emulatoarele nu mă atrag pentru moment, nu am timp să mă joc nici măcar ce apare bun acum, dar să mă mai și întorc în timp!

Software – canci

Odată ce am cumpărat gamepad-ul X360 Wireless, am realizat că am luat și o mică țeapă (eu sunt singurul vinovat, dar na, tre' să urlu). Ca de obicei, hardware-ul Microsoft este impecabil, software-ul însă... Aici nici măcar nu pot să spun că-i prost pentru că de fapt lipsește cu desăvârșire. Instalezi driverul și atât – apropo, subliniez mult-Mult: trebuie să instalați cele mai noi drivere de pe site-ul producătorului și nu cele de pe CD-ul cu care a venit controllerul, indiferent de modelul lui, deoarece diferențele raportate de utilizatori sunt enorme. Astfel, jocurile care știu ce-i acela controller îl recunoșteau și mă lăsau să mă joc. Celelalte însă, canci! Nici vorbă de emulare a mouse-ului sau a butoanelor tastaturii, nimic! și visele unei telecomenzi mi-au fost strivite. Bineînțeles, toate celelalte produse pe care le-am luat în considerare (am verificat eu după) vin cu software, unul mai bun, altul mai prost, dar până una-alta folosibil.

Salvarea a venit de la un mic software numit Xpadder, care poate fi folosit de altfel cu orice controller și este considerat de majoritatea ca cel mai bun. Recunosc, este impresionant din toate punctele de vedere, dar, dacă nu vrei să-l piratezi, și de ce ai face-o, omul lucrează la el de 6 ani, te mai ușurează și el de 7 euro. 7 euro care s-ar putea să merite însă cu vârf și îndesat chiar dacă gamepad-ul vostru vine cu propriul software. În Xpadder poți să setezi orice, poți emula mouse-ul cu oricare dintre manete sau cruci direcționale, poți chiar mări sau



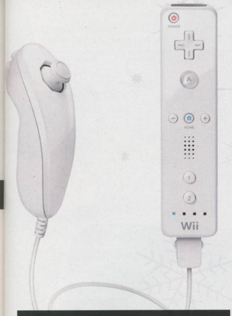
Saitek P3600 Cyborg Rumble Pad merită și el să fie menționat, cablul de doar 1 metru și răzlețele defecțiuni raportate de utilizatori l-au îndepărtat însă din lista mea.



Prince of Persia. Pe jos, în fața LCDTV-ului cu gamepad-ul în mână, jucând-privind această poveste incredibilă.



Interfața progămelului Xpadder care te lasă să atribui orice tastă oricărui buton de pe gamepad.



2006. 14 ani mai târziu, acelaşi Nintendo revoluţiona lumea consolelor cu 2 controllere care nu semănau cu nimic.

micşora senzitivitatea pe fiecare palier în parte al cursei manetei. Poţi atribui orice combinaţie de butoane de pe tastatură oricărui buton de pe controller, poţi seta chiar şi viteza de reacţie a acelui buton, viteza de repetare a comenzii când îl ţii apăsat, ba chiar şi serii de apăsări (macrouri), ce să mai, tot!

Cu ajutorul acestui software, poţi, bineînţeles, să te joci orice joc care nu are suport nativ pentru gamepad, pentru că poţi atribui apriori orice combinaţie de butoane (chiar şi shootere şi strategii dacă eşti cu capu'). Dacă eşti ca mine, leneş, poţi chiar şi să controlezi computerul de pe canapea sau de la bucătărie, dacă vrei să faci glume – proaste. Eu mi-am făcut preset-uri pentru media playere, browsere şi, de ce nu, jocuri flash. E o plăcere să apeşi un Alt+F4 aka. (în cazul meu) RB apoi un Enter aka. x, pentru a închide calculatorul când vrei să tragi un pui de somn. Sau să pui pe pauză un film, să-l dai mai încet, să etc. Un LCD-TV şi un extended desktop sunt de vis în această configuraţie.

Ca webjocuri am încercat să joc un Tetris online, care pe mine mă obsedează de ceva vreme. În acest Tetris, ai două butoane pentru rotit, buton care-ţi păstrează o piesă, buton pentru obiecte speciale (cu diferite efecte asupra propriei planşe sau a adversarilor), dar şi două butoane pentru a mări viteza de coborâre a piesei (instantaneu sau parţial). Mi-am spus că vor fi mult mai uşor de gestionat cu un gamepad şi am avut dreptate. Am terminat preset-ul în nici 5 minute şi eram gata de joc. Discul direcţional mi-a confirmat însă de ce este considerat execrabil în cazul controllerului X360. Incredibil, dar la fiecare 10 apăsări stânga sau dreapta, el înţelegea din când în când şi jos. Bineînţeles, am mutat „josul" pe altă tastă, dar deja acum erau prea multe butoane de gestionat în partea dreaptă a controllerului, aşa că am renunţat. Dacă vreţi să jucaţi webjocuri cu controllerul, căutaţi unul cu o cruce direcţională bună. Aţi putea bineînţeles să încercaţi cu maneta, dar în cazul unui joc foarte competitiv (cum este cazul TetrisFriends) ai nevoie de o viteză de reacţie mult mai mare decât îţi permite aceasta.

A... şi să nu uit, dacă vă decideţi asupra unui controller Xbox360 Wireless, în acest caz chiar trebuie să căutaţi unul pe care să scrie (pe cutie bineînţeles) pentru Windows. Pentru că acesta vine şi cu un receiver. Interesant este că acest receiver suportă până la 4 gamepad-uri concomitent, ceea ce înseamnă că, dacă decideţi să mai cumpăraţi încă unul (sau dacă aveţi o consolă X360), puteţi să-l alegeţi pe cel normal, fără receiver – mai ieftin. Dacă deja aveţi mai multe, un LCDTV mare şi vă plac jocuri precum Bionic Commando Rearmed sau Jamestown: Legend of the Lost Colony, vă invidiez, sunt extraordinare în cooperativ local, cu atât mai mult cu gamepad-uri.

Jocuri, teste, genuri

Iniţial, ideea mea de a testa Burnout Paradise, Prince of Persia (2008), Blazblue: Calamity Trigger şi NBA 2K12, pentru a vedea cum reacţionează controllerul, mi s-a părut genială, mai ales că găsisem o scuză pentru a juca în sfârşit aceste jocuri foarte bune. Erau şi noi şi vechi şi oarecum obscure, în cazul unuia, genuri diferite, ce să mai, eram genial. După ce le-am pornit, am realizat că toate integrează controllerul X360 perfect, imediat ce trezeşti gamepad-ul la viaţă, butoanele se schimbă automat din cele ale tastaturii în cele de pe controller. Îmi era clar, vor merge impecabil, ceea ce s-a şi întâmplat.

Controlul în Burnout şi, prin extensie, în majoritatea jocurilor cu maşini, este atât de bun încât după ce-l încerci cu un controller, tastatura ţi se va părea o glumă. Duse sunt ciupiturile aberante stânga-dreapta, acum poţi mişca manetuţa cât ţine curba şi o poţi păstra în acea poziţie până ieşi din ea. De fapt, din acest motiv, eu şi fratele meu am preferat să jucăm chiar şi Mafia şi GTA într-o combinaţie de tastatură plus gamepad. Când mergeam cu maşina, puneam mâna pe gamepad, care ne permitea, când voiam, să păstrăm şi o viteză constantă, legală, iar când coboram din maşină, reveneam la mouse şi tastatură. La o a doua trecere, am făcut chiar şi un cooperativ ad-hoc, eu conduceam şi el împuşca tot ce mişcă. În plus, Burnout are şi foarte multe alte butoane pe lângă acceleraţie şi frână – care, apropo, acum sunt preluate de triggere, maneta din dreapta fiind folosită pentru a te uita în orice direcţie vrei. Frâna de mână, burn-ul, harta, schimbarea melodiilor, privitul în urmă şi aşa mai departe sunt acum şi ele mult mai uşor de gestionat.

Prince of Persia nu mi s-a părut iniţial mai bun cu ajutorul controllerului pentru că îmi vine mult mai natural să mişc camera cu ajutorul mouse-ului, cu timpul însă m-am obişnuit să o fac şi cu maneta din dreapta, iar sumedenia de butoane şi combinaţii între ele m-a convins că şi în acest caz controllerul este soluţia mai bună. În plus, dacă mişti un pic maneta din partea stângă în faţă, Prinţul va păşi foarte încet, apoi va merge, apoi va alerga, moduri de deplasare de multe ori foarte folositoare în cadrul acestui joc (dar nu numai), deşi nu obligatorii, pentru că, cel puţin până unde am ajuns eu, nu poţi să cazi. În principiu, orice action-adventure care nu are o ţintă pe ecran este mai uşor de jucat cu un gamepad. Din amintiri, Beyond Good & Evil, Onimusha şi Soul Reaver au fost mult mai uşoare în acest mod.

Blazblue: Calamity Trigger este un fighter extraordinar, cu unele dintre cele mai diferite şi interesante personaje din jocurile cu bătăi, un story interesant şi mult umor. Grafică şi sunet bestial de ciudate, dar şi un control şi combinaţii complexe. Pentru mine, aşa cum am mai spus, pentru jocurile de bătăi nu există decât o opţiune ca mod de control, un gamepad. Nu duc eu tactica la paroxism, vezi faptul că mă mulţumesc şi cu maneta în locul crucii direcţionale, dar îmi place să învăţ combinaţii şi să le execut într-un mod natural, fără să-mi înnod degetele. Street Fighter merge şi el, bineînţeles, impecabil, la fel ca şi mai vechiul Guilty Gear.

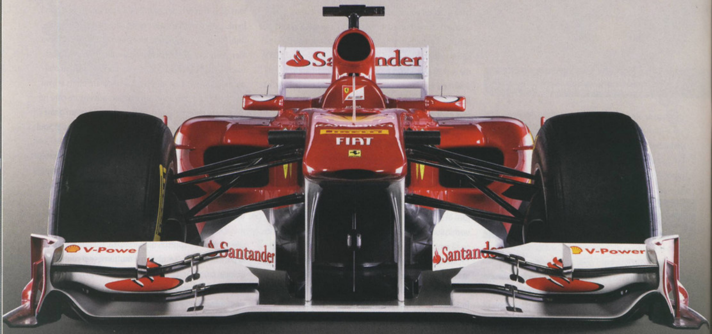
NBA 2K12 este singurul joc dintre cele testate pe care l-am găsit imposibil de jucat cu tastatura, producătorii nu s-au muncit deloc pentru a realiza un control cât de cât acceptabil. Poate şi pentru că e imposibil de realizat în situaţia dată. Sunt atât de multe butoane de folosit şi atât de multe combinaţii încât îţi pui mâinile în cap. Jocul îţi cere să îţi conduci jucătorul cu maneta din stânga şi să arunci cu cea din dreapta, toate direcţiile însemnând ceva. Transpus pe tastatură, îţi cere să conduci personajul cu awsd şi să arunci cu 4826, asta fără a mai vorbi de fente, dribling, pase, apărare şi aşa mai departe. Din ce am înţeles, nici FIFA şi nici PES nu sunt departe de acelaşi adevăr. Trist, dar dacă vrei să joci sportive în ziua de azi pe PC, ai nevoie neapărat de un controller.

A... şi să nu uit, după 15 de ore de joc (vibraţii şi toate cele) presărate pe parcursul a două săptămâni, doi acumulatori AA de 2500 încărcaţi la jumătate încă mai puteau, deci stăm destul de bine şi aici.

■ ncv



Controllerul tabletă pentru Wii U. O nouă revoluţie? Om trăi şi om vedea.



Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500 şi Ferrari F1 Wheel Add-on

Design italian, abţibilduri chinezeşti

În opinia mea, volanul Thrustmaster T500 RS este cel mai bun astfel pe produs pe care am pus vreodată mâna. Nu voi relua acum articolul de cinci pagini pe care i l-am dedicat într-unul din numerele trecute ale revistei noastre. Voi spune doar că, sub aspectul force feedbackului, construcţiei şi ergonomiei, T500 RS este un vârf al industriei controlerelor dedicate simulatoarelor auto. Din acest motiv, anunţul prin care Thrustmaster aducea la cunoştinţă faptul că plănuieşte să lanseze un volan de Formula 1, pe aceeaşi platformă T500 RS, a fost pentru mine o surpriză extrem de plăcută.

Iar asta nu doar pentru că respectivul volan este făcut pe modelul Ferrari de Formula 1, ci şi pentru că, în general, nimeni nu face volane dedicate pentru simulatoarele de monoposturi – cel puţin nu în zona de consumer a controlerelor de acest fel. Există producători care oferă volane de acest tip, replici de Formula 1, dar preţurile sunt foarte mari. În plus, singurul model de volan pentru care se fac asemenea adaptări este G27 de la Logitech, deci, nu se poate spune că avem la dispoziţie o mulţime copleşitoare de alternative. Iar la asta se adaugă şi faptul că producătorii respectivi sunt mici meseriaşi cu atelierul în garaj sau într-o debara, cu producţie pe genunchi şi timpi de livrare relativi la fenomenele electromagnetice care au loc în plasma din coroana solară. E drept, din mâna lor ies bijuterii, dar, repet, şi preţurile sunt pe măsură.

RIP Pininfarina!

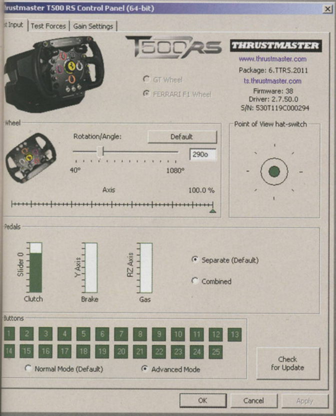
Mulţumită promptitudinii exemplare de care distribuitorul Thrustmaster din România a dat dovadă de fiecare dată când am cerut un produs nou la testat, am ajuns să am pe birou un volan „Ferrari F1 Wheel Integral T500" imediat ce acesta a devenit disponibil pe piaţă. Observaţi, Thrustmaster iar a dat un ditamai numele unui produs de-al său, ceea ce mă obligă să-l abreviez pe cât posibil pe parcursul acestui articol. Îi voi spune „Ferrari F1 WI T500" de acum încolo, exprimându-mi, însă, dorinţa ca Thrustmaster să-şi reconsidere politica în ce priveşte botezarea produselor sale: mai scurt, fraţilor, mai scurt se poate?!

Bineînţeles, odată ajuns pe birou, pachetul a fost imediat desfăcut de mine, cu mişcările aprige, dar fine, de cutter, pe care le-am exersat de atâtea ori în „Die by the Sword"... Iar ceea ce a ieşit, întâi din pachet, apoi dintre straturile de zăpadă artificială şi în final dintr-o pungă de polietilenă, m-a făcut să nu ştiu dacă să râd sau să râd isteric. WTF, Ferrari şi-a dat aprobarea să se folosească numele lor pe aşa ceva? Asta a fost întrebarea pe care mi-am pus-o imediat.

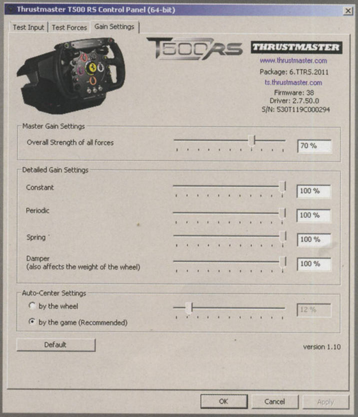
Baza volanului şi pedalele sunt geniale, sunt super-OK, sunt exact cele de la Thrustmaster T500 – nu am suficiente cuvinte de laudă pentru ele. Dar volanul... Doamne!... Primul lucru care mi-a izbit privirea au fost butoanele utilizabile. Acestea sunt inscripţionate exact precum cele de pe volanul Ferrari de Formula 1 de pe monopostul „150th" din 2011 – de fapt, întreg aspectul volanului este preluat după acest model. E folosit şi codul de culori original, ceea ce am apreciat. Dar... DAR... Inscripţiile sunt puse pe abţibilduri aplicate pe butoane. Abţibilduri de proastă calitate, care se râcâie uşor cu degetul, ca de pe un chinezism extrem de ieftin. Oribil! Aplicarea unor astfel de abţibilduri este absolut inadmisibilă la un produs din categoria acestui volan, care costă cu cel puţin 100 de dolari mai mult decât T500 RS-ul original. La banii ăştia NU se acceptă aşa ceva! La banii ăştia faci produsul guler celor de la Thrustmaster, dacă ai apucat să îl cumperi, sau nu îl cumperi, dacă ştii dinainte despre ce este vorba.

Iar dacă asta nu ajungea, apoi aflaţi că butoanele din zona centrală a volanului nu sunt funcţionale, sunt butaforie, decor, scenografie. Poate că nu aş fi plâns cu capul pe colţul mesei din acest motiv, deşi, la banii ăştia, mi s-ar fi părut obligatoriu ca acele butoane să fie funcţionale – există moduri de rFactor care oferă suport pentru

Ferrari F1 Wheel Integral T500: panoul software de control, setările de unghi maxim şi butoane.



Ferrari F1 Wheel Integral T500: panoul software de control, reglajele de intensitate ale forţelor de feedback.



ele. Dar, adding insult to injury, şi butoanele butaforice sunt, de fapt, tot aplicaţii de abţibilduri oribile, urâte, cu aspect de ieftinătură încropită. Urât, urât, urât.

Nu aş fi insistat asupra aspectului estetic şi al finisării acestui volan, dar este vorba de un produs bazat pe asemănare, pe modelarea cât mai fidelă a originalului glorios, o piesă destinată fanilor, pasionaţilor. Din această perspectivă esenţială, la care se adaugă şi costul impresionant al produsului, Ferrari F1 WI T500 se prezintă absolut inacceptabil, ca un prototip de modelaj destinat proiectării iniţiale, nu ca un obiect finit pe care se află emblema Ferrari, de care nu este demn. Ca exemplu pozitiv, în contrast vădit cu Ferrari F1 WI T500, pot să dau volanul meu Thrustmaster Ferrari F430, o piesă de o frumuseţe extraordinară, finisată impecabil, realizată cu gust şi respect vizibil şi pipăibil pentru piesa originală, volanul Ferrari F430. Chiar şi acum mi se mai întâmplă să mă surprind mângâind acest volan, privindu-l lung, între sesiunile de calificare şi curse – îmi face plăcere. Nu mai spun cum îmi tresare inima când văd într-un video interiorul unui F430 – e acolo, volanul meu e acolo, asemănarea e perfectă!... Măcar atât...

Sub aspect estetic, ba chiar şi al funcţionalităţii (vezi butoanele butaforiceşti), Ferrari F1 WI T500 trebuie trimis înapoi la planşeta designerului. O reducere de preţ nu ar însemna nimic – oricum preţul bazei volanului şi al pedalelor este mare în mod justificat, pornind de la calitatea modelului din care provin, T500 RS. Iar, în acea zonă de preţ, nu poţi veni cu restul, volanul propriu-zis, în asemenea hal, în faţa unor oameni suficient de serioşi şi de pasionaţi pentru a plăti suma necesară.

Cu adevărat util

Totuşi, este absolut necesar să vorbesc şi de funcţionalitatea acestui volan, nu doar despre aspectul şi finisajul său. Ajuns la acest capitol, trebuie să recunosc că am considerat întotdeauna că un volan destinat modelelor auto de clasă GT este la fel de bun şi pentru monoposturi. Ei, bine, m-am înşelat. Nu degeaba designul unui volan de formulă a fost rafinat până la configuraţia sa actuală – există o explicaţie care ţine de ergonomie. Adică, mai simplu spus, în momentul în care am apucat





Jocul F1 2011 ne oferă o imagine de ansamblu asupra monopostului Ferrari.

să dau câteva ture într-un model de Formula 3000 din Race 07 sau în cel de Formula RaceRoom de la SimBin, am „bărbierit" scurt vreo 2 secunde din timpul pe tură pe care îl scoteam cu volanul F430 – cu spațiu generos pentru îmbunătățiri ulterioare ale timpilor. În netKar Pro nici nu mai zic: altă viață.

Da, un volan de monopost precum Ferrari F1 WI T500 este foarte util, oferind o experiență cu totul nouă, ajutând la îmbunătățirea timpilor prin adaptarea la specificul controlului unui monopost. Unghiul maxim de rotație al unor astfel de volane este de aproximativ 270°, iar bracarea se realizează foarte ușor, fără a se pierde nimic din controlul mașinii. Volanul Ferrari F1 WI T500 este foarte bine adaptat pentru contracararea tendințelor „vrăjmașe" ale mașinii, mișcări fine și rapide preîntâmpină lejer catastrofele ce se pot produce la 300 kmh. Literalmente, stăpânești orice element al ținutei de drum a monopostului, e o senzație cum nu am avut la volanele destinate claselor mașinilor GT sau de stradă, ori raliu. Pe de altă parte, folosind Ferrari F1 WI T500 într-un Porsche GT3, în GTR 2 sau rFactor, am simțit nevoia unui volan clasic, mă ardeau mâinile după F430-ul meu – e greu de descris senzația, dar e altceva, volanul de monopost pur și simplu nu se potrivea.

Suprafețe de control

Vreau să ofer un amănunt important aici. Schimbătorul de viteze este o pârghie, precum în original, nu o pereche de padele independente una de alta. Adică, ai o singură piesă din metal, ce se sprijină în centrul volanului și care, înspre capete, apasă arcurile comutatoarelor ce schimbă vitezele – în stânga în treaptă inferioară, în dreapta în treaptă superioară. Care este avantajul acestui design? Simplu, poți schimba vitezele cu o singură mână, anume cea care este cel mai bine așezată pe schimbător. Spre exemplu, tragi înspre tine cu degetele mâinii drepte pentru a urca în treapta de viteză, dar, băgându-ți degetele sub schimbător și împingându-l cu ele, apeși, practic, comutatorul din stânga și cobori în treapta de viteză.



Ferrari F1 Wheel Add-on.

Un asemenea procedeu de schimbare a vitezelor cu o singură mână este util când ești cu volanul rotit foarte mult și numai una din mâini mai ajunge eficient la schimbătorul de viteze. Acea mână va putea urca în treapta de viteză, dar și coborî, după cum este nevoie. Credeți-mă, am ajuns în situația de a folosi această tehnică, cu volanul bracat, chiar și atunci când acesta era setat la o rotație maximă de 270°. Nu mai vorbesc de reglajele în care am crescut unghiul până peste 300°, pentru a respecta realitatea anumitor monoposturi sau a unor prototipuri de clasă Le Mans.

De altfel, trecând dincolo de penibilul estetic, am apreciat butoanele cu care este dotat Ferrari F1 WI T500. Par de calitate și răspund cu o elasticitate corespunzătoare la apăsare. Oferă siguranță, sunt solide. Prezența celor două butoane rotative este un plus – ca și la modelul original – fiind excelente pentru modificarea în timp real a parametrilor monopostului fără a fi nevoit să iei mâna de pe volan. Mai sunt și două D-Pad-uri, utile mai ales pentru compatibilitatea cu consola PlayStation 3. Mă rog, D-Pad-urile de pe Ferrari F1 WI T500 mi s-au părut un pic prea rigide, forța necesară la apăsare putea fi mai mică, dar, până la urmă, e o chestiune de gusturi. În plus, astfel de suprafețe de control nu se folosesc pe un volan la modul la care s-ar acționa asupra lor pe un gamepad.

Add-on

În cazul în care dețineți deja un volan Thrustmaster T500 RS sau plănuiți să vă achiziționați unul, este bine de știut faptul că Thrustmaster au de acum în ofertă un volan „Ferrari F1 Wheel Add-on", care se poate monta pe baza volanului T500 RS original. Procedura este foarte simplă și presupune doar deșurubarea unui șurub aflat pe axul volanului, după care volanul circular se scoate și se înlocuiește cu cel de monopost Ferrari. Apoi se reînfiletează șurubelul cu pricina.

Volanul Ferrari F1 Wheel Add-on este, evident,



Volanul monopostului Ferrari F150, așa cum arată în jocul F1 2011.

identic cu cel aflat pe Ferrari F1 Wheel Integral T500. De altfel, mă aștept să apară cât de curând în oferta Thrustmaster un volan circular, cel aflat în original pe T500 RS, pentru a putea fi montat, opțional, pe Ferrari F1 Wheel Integral T500.

Bineînțeles, am de făcut aceleași observații estetice și de funcționalitate în privința volanului Ferrari F1 Wheel Add-on, ca și pentru Ferrari F1 Wheel Integral T500 – soluția cu abțibildurile este complet nepotrivită, iar faptul că butoanele centrale nu sunt funcționale mă duce cu gândul mai degrabă la o jucărie, decât la un volan Ferrari destinat simulatoarelor și adresat publicului țintă al modelului T500 RS. Altfel, funcționalitatea volanului este exemplară, iar utilitatea sa la pilotarea în simulatoare de monoposturi este una testată și verificată de mine cu mai multe jocuri de gen – certific folosul unui asemenea volan.

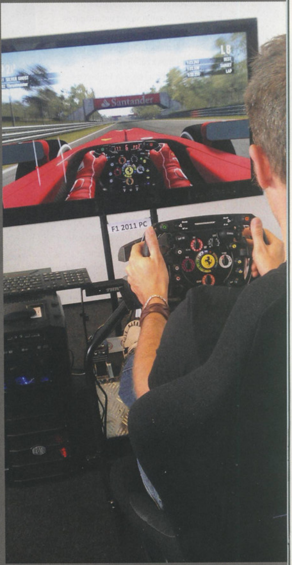
Dar, pe de altă parte, 150 de euro pentru așa ceva mi se pare exagerat de mult. La naiba, nici un întreg volan Logitech Driving Force GT nu costă atât – și vorbim în cazul Logitech-ului despre un volan de foarte bună calitate, având funcționalități ce îl disting în raport cu concurența de la Thrustmaster (unghiul maxim de rotație de 900° fiind una dintre acestea, la care se adaugă un schimbător de viteze secvențial și compatibilitatea completă cu Gran Turismo 5 pe PS3).

Amintesc aici cuvintele de apreciere pe care le-am avut la adresa volanului Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition, pe care l-am considerat ca fiind de-a dreptul o piesă de colecție pentru un fan al firmei Ferrari. Calitatea designului, profilul sportiv, materialele folosite, ergonomia, finisajul deosebit, toate acestea fac din acel volan un produs demn să poarte călușul cabrat ca emblemă. La fel, și Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback este un produs la care aspectul vizual nu a fost neglijat sub nici o formă, nu a fost făcut nici un rabat – cum ar fi arătat volanul F430 cu un Manettino butaforic, pus pe el doar de decor? Iar cauciucul de pe aceste două modele de volane F430 este de primă clasă, impecabil, în timp ce acela de pe volanele Thrustmaster din seria Ferrari F1 lasă de dorit, este ușor lipicios, dintr-o categorie inferioară, iar în zonele sale de contact cu plasticul se observă materialul de lipitură, dovedind că nu s-a dat o atenție maximă la finisaj – încă un argument că există o nepotrivire între calitate, preț și publicul țintă al produsului.

Este drept, însă, că aș fi acceptat bucuros prețul actual al unui Ferrari F1 Wheel Add-on și al unui Ferrari F1 Wheel Integral T500, dacă, pe volanul propriu-zis, întocmai precum la cel original, s-ar fi aflat indicatoare LED sau LCD pentru viteză, turație și treapta de viteză, așa cum este controlerul SLI-Pro de la www.leobodnar.com. Din păcate, în spațiul în care ar fi trebuit să se afle așa ceva este amplasată o plăcuță metalică pe care sunt „pictate" un fel de indicatoare ale anumitor parametri și inscripția cu numele producătorului, Thrustmaster...

Până la urmă, nu am de reproșat volanelor Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Add-on și Ferrari F1 Wheel Integral T500 decât estetica, lipsa funcționalității butoanelor centrale și prețul, acesta din urmă raportat și la absența unui indicator de viteză, treaptă și turație. Altfel, un astfel de volan era necesar, utilitatea lui în simulatoarele de monoposturi este certă, deci piața îl cere la un preț accesibil, corect raportat la calitate și funcționalitate. Dacă aveți nevoie de așa ceva și nu aveți răbdare până se prind alții că Thrustmaster tocmai au ratat o minunată oportunitate și profită de idee venind cu un serios produs concurent, atunci Ferrari F1 Wheel Add-on și Ferrari F1 Wheel Integral T500 pot fi perfecte pentru voi.

■ **Marius Ghinea**



iPhone 4S

Un nou iPhone pentru fani



Începând cu 2007, o dată pe an, Apple lansează un nou iPhone și anul acesta nu a fost o excepție. Numele lui este iPhone 4S.

După lungi speculații și presupuneri legate de modul în care o să arate, scenariu care de altfel se repetă cu orice nou iDevice care urmează să fie lansat, pe 4 octombrie, Apple a anunțat un nou iPhone care, aparent cel puțin, are mai multe în comun cu vechiul iPhone 4 decât și-ar fi dorit utilizatorii. Tot aparent, foarte mulți utilizatori au fost dezamăgiți de noul iPhone că nu poartă numele de 5 și că, estetic cel puțin, nu este mult diferit față de precursorul său. Aparent este cel mai potrivit cuvânt, deoarece precomenzile pentru noul aparat au depășit 1 milion de bucăți în primele 24 de ore, iar în primul week-end de la lansare, în condițiile în care nu a fost o lansare globală, se comercializaseră deja 4 milioane de iPhone-uri. Această cifră reprezintă un record mondial pentru orice aparat electronic nou creat vreodată, indiferent de tip sau de producător. Ca reper, anul trecut, numărul de iPhone-uri 4 vândute în primul week-end a fost de 3 milioane.

Designul

iPhone 4S este creat, ca precursorul său, sub forma unui sandvici de sticlă cu metal la mijloc. Ecranul este retina display, unul din panourile care, deși create în urmă cu mai bine de un an și jumătate, continuă să aibă o densitate de pixeli mai mare decât aproape toate terminalele existente la momentul actual. Rezoluția de 960x640 este mai mare decât a majorității smartphone-urilor de pe piață, pentru simplul motiv că nu este ușor de înghesuit în ecran. Antenele de comunicații au fost regândite, pentru o performanță sporită în comparație cu vechiul model, chiar dacă au fost păstrate pe marginea aparatului. Una dintre puținele diferențe estetice față de iPhone 4 este că liniile de culoare neagră care separă antenele pentru WiFi, 3G sau GPS sunt poziționate diferit. Lăsând la o parte faptul că pe margine găsiți butoanele de ajustare a volumului și butonul de sleep/power, datorită reamplasării antenelor, switch-ul pentru activarea/dezactivarea modului „vibrații" este amplasat cu 2 milimetri mai jos decât înainte. Acest aspect devine important în contextul utilizării unor huse sau carcase care la iPhone 4 s-au potrivit perfect, însă acum, chiar dacă toate orificiile și butoanele sunt la fel de accesibile, pentru a activa modul silențios de funcționare al telefonului, trebuie să vă străduiți un pic mai mult. Pe partea din față, care de altfel găzduiește același buton Home, de aceeași dimensiune ca și până acum, nu există nicio diferență.

Performanța

Pe spatele aparatului, este prezentă camera foto de 8 megapixeli, mult mai performantă decât majoritatea camerelor din smartphone-uri. Aparent creat de Sony, senzorul BSI (backside illuminated) reușește să facă o treabă foarte bună chiar și în condiții de lumină redusă datorită în parte și diafragmei mai mari care permite pătrunderea unei cantități mai mari de lumină către senzor. În ceea ce privește blițul, nu este strălucit. Pe lângă faptul că față de generația anterioară numărul de megapixeli a sărit de la 5 la 8, iar rezoluția de filmare a crescut de la HD Ready (720p) la Full HD (1080p), estetic, dimensiunea diafragmei este vizibil mai mare. Focala noii camere este F/2,4, iar sistemul optic aferent este realizat din 5 lentile distincte. Pentru a asocia niște cifre volumului de informații care poate fi captat de noua cameră, gândiți-vă că un minut de conținut filmat acum ocupă 180 MB, în comparație cu 80 MB, iar o fotografie de 2,3 MB sare în medie la 3,4 MB.

Cum s-a întâmplat și la câteva luni după lansarea primului iPad care venea cu un SoC (System on a Chip) A4 regăsit ulterior în iPhone 4, noul iPhone 4S vine cu A5, întâlnit prima oară în iPad 2. Într-adevăr, este subtactat la 800 de MHz dual core în condițiile în care A5 din iPad era tactat la 1 GHz dual core, în schimb beneficiul este evident. În practică, lui iPhone 4 aproape că nu aveai ce să-i reproșezi la capitolul performanță, în cazul iPhone 4S însă avantajul de performanță este remarcabil. Este mult mai sprinten la ieșit și intrat în aplicații, iar timpii de încărcare pentru orice joc s-au diminuat considerabil. Pur și simplu a ajuns să lipsească cu desăvârșire timpul de așteptare, la orice comandă, în condițiile în care iOS 5, cu care noul terminal vine preinstalat, oricum este mai pretențios la capitolul resurse față de iOS 4.



În teste, chiar dacă Apple a declarat că diferența de performanță dintre iPhone 4 și iPhone 4S este zdrobitoare, pentru a vă forma o părere bazată pe argumente, trebuie să aveți în vedere câteva aplicații. În GeekBench, unul dintre cele mai prestigioase benchmark-uri cross platform, disponibil pentru aproape orice dispozitiv sau platformă, față de 381 de puncte (Integer 296, Floating Point 366, Memory 608 si Stream 286) obținute de iPhone 4, noul iPhone 4S a obținut 613 puncte (Integer 554, Floating Point 721, Memory 692, Stream 286). Cum navigatul pe internet este cea mai importantă parte din experiența utilizării unui smartphone, în SunSpider Java Script Benchmark, versiunea 0.9.1, toate rutinele au rulat pe 4S în 2303 milisecunde, test care pe iPhone 4 a durat 3566 milisecunde. Relativ recent, motiv pentru care de altfel se află în beta, PeaceKeeper, benchmark-ul de browsere de la Futuremark, a îmbrățișat mai cu entuziasm platformele mobile cu o versiune optimizată. La acest capitol, dacă iPhone 4 a obținut 198 de puncte, iPhone 4S rulând aceleași teste a sărit până la 309.

Siri

Siri este numele noului asistent personal creat de Apple în colaborare cu o companie achiziționată în urmă cu ceva din timp de către gigant și integrat pentru prima oară în iPhone 4S. Momentan se află în stadiu beta și nu suportă decât 3 variații de limbă engleză (americană, britanică și australiană), germană și franceză, cu două dialecte asiatice ce urmează să fie integrate până la sfârșitul anului. Chiar dacă nu a fost privită ca o mare revoluție de foarte mulți utilizatori, denumirea de asistent personal a fost asociată acestei aplicații cu mare atenție de către Apple. Accesibilă printr-o apăsare prelungită pe butonul home sau prin ridicarea telefonului la nivelul urechii, Siri răspunde la întrebări de orice fel. Spre deosebire de comenzile vocale obișnuite care sunt alese dintr-o listă bine definită de opțiuni, Siri, având în spate o fermă de servere din Cupertino, răspunde coerent la întrebări, ba mai mult decât atât, poate fi parteneră de dialog. Practic, începând cu apelează-l pe Ion și creează-mi un reminder să iau pâine când plec de la muncă, datorită unei baze de date în continuă creștere, probleme de conversie monetară, ecuații simple, articole, toate pot fi accesate cu ușurință doar întrebând.

Senzația este deosebită, începând de la o formă de salut la care vei primi răspuns până la fixează-mi o întâlnire la ora două, context în care Siri îți poate spune că ai deja o întâlnire la ora respectivă, în schimb la ora 3 ești liber. Vocea nu este robotică, ci mult mai naturală decât acum câțiva ani când auzeam pentru prima oară sintetizatoare de voce umană. În țară noastră, pe lângă faptul că trebuie să vorbiți în engleză cu Siri, un alt dezavantaj este faptul că nu poate da sfaturi legate de locații din împrejurimi, în schimb sunt toate șansele ca această situație să se remedieze în câteva luni.

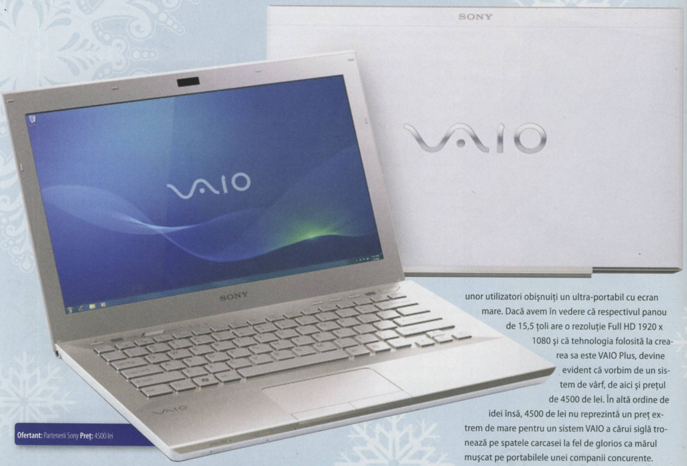


Per ansamblu, noul iPhone 4S poate fi considerat revoluționar, exceptând elementele de design care sunt identice în mare parte cu cele de la iPhone 4. Camera merită testată chiar și de cei care sunt împotriva camerei foto din telefoane, la capitolul performanță nu i se poate reproșa nimic, iar legat de Siri, în momentul în care va învăța română, cu siguranță vom vedea mai mulți oameni cu iPhone la ureche decât vedem acum.

Ofertant: www.koyos.ro **Preț:** 2999 lei – 16 GB, 3498 lei – 32 GB, 3999 lei – 64 GB







Ofertant: Partenerii Sony **Preț:** 4500 lei

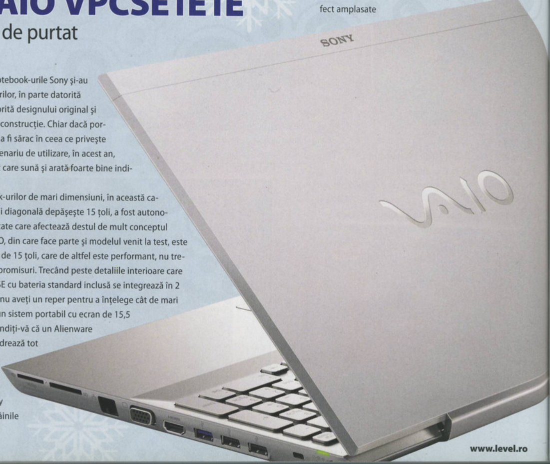
SONY VAIO VPCSE1E1E

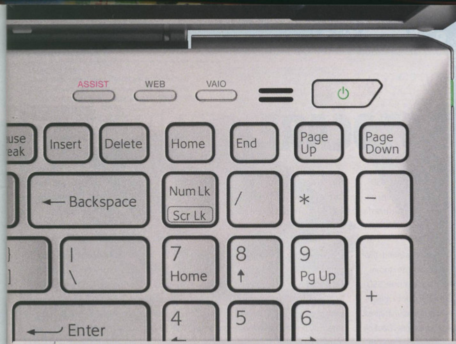
Notebook mare de purtat

O dată cu trecerea timpului, notebook-urile Sony și-au câștigat aprecierea utilizatorilor, în parte datorită performanței de top, în parte datorită designului original și materialelor de calitate folosite la construcție. Chiar dacă portofoliul companiei era departe de a fi sărac în ceea ce privește modelele pentru orice gust sau scenariu de utilizare, în acest an, Sony încearcă piața cu un concept care sună și arată foarte bine indiferent cum îl privești.

Marele handicap al notebook-urilor de mari dimensiuni, în această categorie intrând orice sistem a cărui diagonală depășește 15 țoli, a fost autonomia scăzută, combinată cu o greutate care afectează destul de mult conceptul de portabilitate. Seria SE de la VAIO, din care face parte și modelul venit la test, este cel mai bun exemplu că un laptop de 15 țoli, care de altfel este performant, nu trebuie să impună utilizatorului compromisuri. Trecând peste detaliile interioare care scot acest sistem în față, un VAIO SE cu bateria standard inclusă se integrează în 2 kilograme fără 50 de grame. Dacă nu aveți un reper pentru a înțelege cât de mari sunt precizia și talentul de a crea un sistem portabil cu ecran de 15,5 țoli, cu o greutate atât de mică, gândiți-vă că un Alienware M11x, cu ecran de 11,6 țoli se încadrează tot în 2 kilograme. Adăugând la această greutate dimensiunile de 255,9 x 24,5 x 380 mm pentru un VAIO SE, devine evident că Sony a încercat și a reușit să aducă în mâinile unor utilizatori obișnuiți un ultra-portabil cu ecran mare. Dacă avem în vedere că respectivul panou de 15,5 țoli are o rezoluție Full HD 1920 x 1080 și că tehnologia folosită la crearea sa este VAIO Plus, devine evident că vorbim de un sistem de vârf, de aici și prețul de 4500 de lei. În altă ordine de idei însă, 4500 de lei nu reprezintă un preț extrem de mare pentru un sistem VAIO a cărui siglă tronează pe spatele carcasei la fel de glorios ca mărul mușcat pe portabilele unei companii concurente.

Acest sistem este atractiv atât la exterior – compact, argintiu, cu tastele aerisite, perfect amplasate







pentru sesiuni prelungite de tehnoredactare – cât și la interior. Un procesor Intel Core i5 2430M – Sandy Bridge, tactat la 2,4 GHz, capabil să sară cu ajutorul tehnologiei Turbo Boost până la 3 GHz, dacă e cazul, ajutat de 4 GB DDR3 1333 MHz cu siguranță vor duce aproape orice sarcină la îndeplinire în timp record. Având în vedere că orice procesor Core i5 aparținând celei de-a doua generații de procesoare Core i vine cu Intel HD Graphics 3000, în ceea ce privește o a doua placă video, Sony nu a trebuit decât să adauge un cip grafic cu memorie dedicată pentru o performanță sporită în aplicații de grafică. În acest caz, este vorba de un GPU AMD Radeon HD 6630M cu 1 GB memorie dedicată. Să fim bine înțeleși, Sony nu a creat seria SE pentru gaming, compania are modele special destinate acestei plăcute activități, nu la fel de portabile. Pe de altă parte însă, combinația dintre acest cip grafic de la AMD și procesorul de la Intel face față fără probleme celui mai recent Call of Duty sau Need for Speed, totul este să nu fiți extrem de pretențioși la detalii. Ca termen de comparație, dacă vă e mai ușor să lucrați cu GPU-uri NVIDIA, un 6630M de la AMD este echivalentul unui GeForce 330M. O placă video mainstream, cu suport DirectX 11, perfectă pentru decodare și codare video și chiar și pentru rezultate peste medie în jocurile lansate recent.

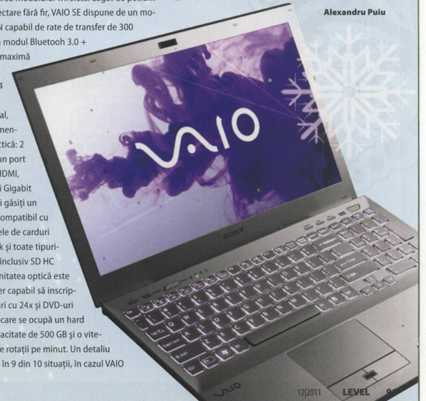
Dacă GPU-ul tot este considerat unul din cei mai mari consumatori de energie electrică din sistemele actuale, Sony a integrat în secțiunea de butoane cu funcții speciale și unul pentru modificarea cipului grafic utilizat, de la Intel la AMD. În autonomia specificată de producător această trecere se traduce în 6,5 ore de funcționare în mod Stamina sau 4 ore de funcționare în mod performanță grafică. Pentru a nu fi priviți cu neîncredere, trebuie menționat că rezultatele de autonomie specificate nu sunt departe de realitate. În testul de navigare pe internet folosind o conexiune wireless diferența a fost de 10-15 minute față de autonomia specificată pe site-ul oficial. Dacă tot suntem din ce în ce mai activi și din ce în ce mai departe de birou, la fel ca și pentru alte modele ale sale, Sony a creat pentru VAIO VPC SE o baterie suplimentară inteligentă, care se atașează sub notebook. Utilizând și acest accesoriu, autonomia sare la 14 ore, o cifră fabuloasă chiar și pentru un notebook ultra-portabil de vârf, precum VAIO Z de exemplu. Pentru un sistem cu ecran de 15" aceasta este o particularitate care nu trebuie trecută ușor cu vederea, mai ales că nu se reflectă decât în 615 grame suplimentare. Pe lângă butonul de schimbare a modului de funcționare stamina/performance, deasupra tastelor funcționale mai găsiți 3 taste (Assist, VAIO, Web) și un switch fizic pentru activarea sau dezactivarea modulului wireless. Legat de posibilitățile de conectare fără fir, VAIO SE dispune de un modul wireless N capabil de rate de transfer de 300 MB/s și de un modul Bluetooh 3.0 + HS, cu o rată maximă teoretică de transfer de 24 Mb/s.

Pe lateral, pe lângă elementele de conectică: 2 USB-uri 2.0, un port USB 3.0, un HDMI, mini D-Sub și Gigabit Ethernet, mai găsiți un card reader compatibil cu toate modelele de carduri Memory Stick și toate tipurile de SD-uri, inclusiv SD HC sau SD XC. Unitatea optică este un DVD Writer capabil să inscripționeze CD-uri cu 24x și DVD-uri cu 8X. De stocare se ocupă un hard disk cu o capacitate de 500 GB și o viteză de 5400 de rotații pe minut. Un detaliu neimportant în 9 din 10 situații, în cazul VAIO SE nu este atât de neglijabil. Camera web integrată este HD cu un senzor de 1,31 megapixeli și tehnologie Exmor pentru performanță în condiții de lumină redusă.

Pe partea de aplicații preinstalate, chiar dacă majoritatea softurilor din notebook-uri de obicei sunt dezinstalate la prima pornire, în cazul modelelor VAIO recente, din care face parte și SE, se încearcă integrarea unui pachet cât mai util de servicii. Astfel pe lângă un Trial de Office 2010 sau McAfee Internet Security, găsiți PMB Vaio Edition - un utilitar pentru descărcarea mai facilă a imaginilor și a clipurilor de pe diverse camere foto-video, Media Gallery - o alternativă la Windows Picture Viewer, Adobe Acrobat X și Adobe Reader 10, care nu mai au nevoie de nicio prezentare. Dacă sunteți fani ai ecosistemului Sony și aveți un smartphone creat de aceeași companie sau un PlayStation 3, cu acest notebook puteți interacționa cu consola de gaming folosind aplicațiile Remote Keyboard sau Remote Play.

Per ansamblu, Sony VAIO VPCSE1E1E este unul din exemplele rare de notebook care pot cu ușurință să atragă atenția tuturor tipurilor de utilizatori. Indiferent dacă pe primul loc se află autonomia, greutate sau performanța, chiar și gamingul ocazional, acest model le are pe toate. Într-adevăr, 4500 de lei nu este o sumă mică, însă dacă bugetul vă permite să investiți atâția bani într-un notebook, calitatea construcției împreună cu configurația și conectica de top vă vor ajuta să fiți împăcați cu investiția făcută. În definitiv, nu vă schimbați laptopul de două ori pe an. ■

Alexandru Puiu



SOLUȚII DE STOCARE ULTRA-RAPIDE

Am ajuns în situația în care o interfață precum SATA III este prea lentă pentru SSD-urile actuale. Cel mai rapid SSD acum, pe aceeași interfață SATA, este de patru ori mai rapid decât un hard disk. Dacă avem în vedere și soluții SSD care utilizează o interfață PCI Express pentru a se conecta la PC, poate fi atinsă o rată de transfer de 1378 MB/s. Nu cumva trebuie făcută o schimbare?

În contextul creșterii substanțiale a prețurilor hard diskurilor din cauza inundațiilor din Thailanda, țară care găzduiește o mare parte din fabricile de dispozitive de stocare clasice, s-ar putea ca acum să fie cel mai bun moment pentru a vă orienta către un SSD. Având în vedere că într-un interval de o săptămână și jumătate prețurile pentru majoritatea hard diskurilor s-au dublat, este momentul să scoatem în evidență îmbunătățirea considerabilă de performanță care vine din utilizarea unui nou tip de memorie. Dacă ne gândim numai la faptul că, începând cu 2007, SSD-urile sunt printre puținele categorii de componente ale căror vânzări nu au încetat să crească, acesta este domeniul care merită cea mai mare atenție.

Avantajele utilizării unui SSD sunt de multe ori mai evidente decât în cazul unui procesor nou sau unei cantități mai mari de memorie RAM: Windows-ul se încarcă mai repede, programele se inițializează mai rapid, sistemul per ansamblu pare mai sprinten.

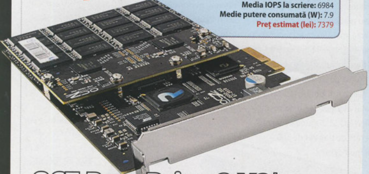
Nu mai rămâne decât să găsiți cea mai potrivită soluție pentru sistemul și bugetul pe care le aveți. În practică, posibilitățile sunt următoarele: SSD-urile SATA, SSD-urile legate în RAID pentru un avantaj de performanță și mai mare – cu controller separat de RAID pe PCIe sau integrat pe placa de bază, iar dacă bugetul vă permite, SSD-urile pe PCI Express. Prețurile sunt în ordinea înșiruirii.

La capitolul probleme ce pot apărea în utilizarea mediilor de stocare Solid State, trebuie să aveți în vedere câteva aspecte. Dacă SSD-urile singure sunt recunoscute de sistemul de operare ca o unitate de stocare obișnuită, o configurație RAID implică setări în BIOS făcute cu atenție pentru ca respectivul ansamblu să fie bootabil. Dacă folosiți un controller RAID pe PCI Express, trebuie să fiți conștienți că programul de instalare al unui sistem de operare nu va recunoaște din păcate SSD-urile și veți fi nevoiți să aveți la îndemână un stick USB cu driverele aferente respectivului controller. Într-o configurație RAID de SSD-uri, indiferent de numărul acestora, funcția TRIM nu mai putea fi realizată de către sistemul de operare. Din fericire, dacă lucrați cu SSD-uri de generație mai recentă, un algoritm a cărui utilitate este apropiată de TRIM este integrat la nivel hardware în SSD. În continuare vom atrage atenția asupra performanței unor soluții „simple sau compuse" dispuse în ordinea descrescătoare a rezultatelor din teste.

■ **Alexandru Puiu**

1

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 480/PCIe
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 1.378/1.300
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 731/492
Media IOPS la citire: 9854.5
Media IOPS la scriere: 6984
Medie putere consumată (W): 7.9
Preț estimat (lei): 7379



OCZ RevoDrive 3 X2*

2

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 1.000/RAID-0
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 1.141,91/968,53
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 1.161,93/896,83
Media IOPS la citire: 3643.7
Media IOPS la scriere: 4729.4
Medie putere consumată (W): 9.1
Preț estimat (lei): 9.036 + 1.624



RAID-0 4x Intel 510 @ Adaptec 6805

3

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 1.000/RAID-0
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 994,36/483,42
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 961,26/919,37
Media IOPS la citire: 3922.9
Media IOPS la scriere: 4494.6
Medie putere consumată (W): 4.1
Preț estimat (lei): 9036



RAID-0 4x Intel 510 @ AMD-Mainboard

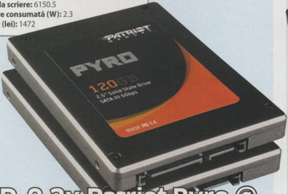
4

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 500/RAID-0
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 992/601
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 970/590
Media IOPS la citire: 5009
Media IOPS la scriere: 3159.5
Medie putere consumată (W): 2
Preț estimat (lei): 4516



RAID-0 2x Intel 510 @ Intel-Mainboard

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 240/RAID-0
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 963/937
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 390/266
Media IOPS la citire: 7037.5
Media IOPS la scriere: 6150.5
Medie putere consumată (W): 2.3
Preț estimat (lei): 1472



5

RAID-0 2x Patriot Pyro @ Intel-Mainboard*

OCZ Vertex 3 (VTX3-25SAT3-240G)*



6

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 240/SATA 6 Gb/s
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 523/501
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 520/290
Media IOPS la citire: 10174
Media IOPS la scriere: 7024.5
Medie putere consumată (W): 1.3
Preț estimat (lei): 1728

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 600/SATA 3 Gb/s
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 267/214
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 267/224
Media IOPS la citire: 16420.5
Media IOPS la scriere: 7289
Medie putere consumată (W): 1
Preț estimat (lei): 4453



Intel SSD 320 (SSDSA2CW600G3)

7

Corsair Force GT CSSD-F120GBGT-BK*



8

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 120/SATA 6 Gb/s
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 521/497
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 523/161
Media IOPS la citire: 5880.5
Media IOPS la scriere: 5665
Medie putere consumată (W): 1.2
Preț estimat (lei): 867

9

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 250/SATA 6 Gb/s
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 482/322
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 495/315
Media IOPS la citire: 4736
Media IOPS la scriere: 6715
Medie putere consumată (W): 1
Preț estimat (lei): 2258



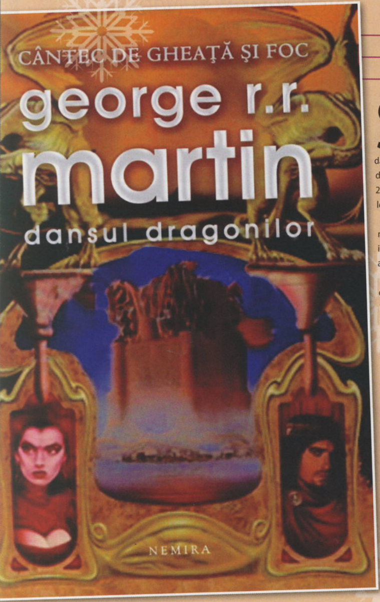
Intel SSD 510

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 3.000/SATA 6 Gb/s
Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 121,86/121,707
Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 152,09/150,49
Media IOPS la citire: 76
Media IOPS la scriere: 170
Medie putere consumată (W): 9.6
Preț estimat (lei): 1270

10



Hitachi Ultrastar 7K3000 (HUA723030ALA640)



Titlu Dansul dragonilor

Autor George R. R. Martin

Editura Nemira

Sărbătorile de iarnă din acest an vor fi tare palpitante pentru noi toți și asta pentru că „Dansul dragonilor" de George R. R. Martin, cea de-a cincea carte a seriei fantasy bestseller „Cântec de gheață și foc", se află în curs de apariție.

Și pentru a nu vă ține și mai mult în suspans, gândindu-ne la nerăbdarea și entuziasmul cu care ați așteptat acest moment încă din vară, vă anunțăm că data fixată pentru apariția acesteia pe site-ul Nemira și în librării este 12 decembrie 2011. În plus, este disponibilă și opțiunea de precomandă pentru „Dansul dragonilor", cu o reducere de 35%!

Prima parte a romanului continuă evenimentele despre care ați citit sau urmează să le aflați din „Iureșul săbiilor", în paralel cu acțiunea din „Festinul Ciorilor", iar cea de-a doua secțiune a cărții va duce povestea și mai departe, depășind orice așteptări pentru scenariile imaginate de noi.

„Festinul Ciorilor", cel de-al patrulea volum al seriei, se află de asemenea în curs de apariție pentru această lună. Ambele romane vor completa seria hardcover începută cu „Urzeala Tronurilor", „Încleștarea regilor" și „Iureșul săbiilor", având cover art-urile britanice originale, semnate de Jim Burns.

Dacă veți deschide „Dansul dragonilor" în perioada următoare zilei de 12 decembrie, fiți siguri că nu veți mai ieși din casă până nu veți ajunge la ultima pagină a romanului! Lucru care nu e atât de rău, gândindu-ne că ne așteaptă o iarnă tare aprigă, parcă venită din ținutul de Nord al Westeros-ului…

CÂŞTIGĂTORII LUNII OCTOMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția octombrie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Apocalipsa 2012 de Joseph E. Laurence, sunt următorii: **Stan Gabriel** din Brașov, **Letea Tudor** din Oradea, **Rață Virgiliu** din Vidra, **Drilea-Apetrei Vlad-Iulian** din Constanța și **Guz Bianca Alexandra** din Tulcea.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Dansul dragonilor de George R. R. Martin răspunzând la întrebarea:

Când va apărea Dansul dragonilor în librării?

- 12 decembrie 2011 ☐
- 19 decembrie 2011 ☐
- 21 decembrie 2012 ☐

Nume, prenume ____

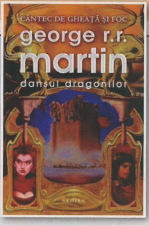
Cod numeric personal ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

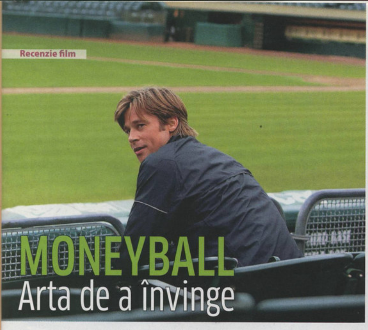
Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____



Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2012. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna februarie 2012 a revistei.
Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Recenzie film



MONEYBALL
Arta de a învinge

Sunt mândru că, după câteva titluri Wii, reușesc să prezint și un film în avanpremieră. L-am ales pentru că în el apare și Bobby Kotick, președintele celei mai mari companii producătoare de jocuri - Activision Blizzard. Inițial, am spus, la fel ca probabil majoritatea dintre voi, what the f.bip, dar, trebuie să recunosc că nu a stricat în niciun fel acest film deosebit. Probabil pentru că a jucat ca un boss același rol pe care-l are și în realitate. Dar să revenim. În Moneyball, Billy Beane (Brad Pitt), managerul echipei de baseball Oakland Athletics, încearcă să construiască o trupă competitivă cu bani puțini. Nimic deosebit până aici, numai că el riscă tot pe cartea matematicii. Ca să facem o paralelă cu un sport pe care majoritatea îl înțelegem, e ca și cum ai transforma toate meciurile de fotbal în statistici, după care te-ai uita la echipele fruntașe și ai spune ceva de genul: Cât aleargă oamenii ăștia în medie? Aha, și apărătorii cât de multe interceptări au făcut, aha, și există vreunul oriunde pe care să ni-l permitem care să se încadreze în aceste medii? Păi da, dar... Bineînțeles, cei pe care și-i permiteau aveau toți probleme: ori nu erau plăcuți de public, ori erau bătrâni, semi-accidentați, fustangii sau mai știu ce. Numerele nu țin cont însă de aceste inconveniente, iar Billy a avut puterea să-i angajeze pe toți care-i trebuiau. Un astfel de calcul se potrivește mult mai bine baseball-ului decât fotbalului pentru că rolurile în cadrul echipei sunt mult mai clare, dar, chiar și așa, pe la mijlocul filmului tot îți vine să spui „mă mai dă-o dracu...", asta până afli că filmul este unul biografic și rămâi mască. Ce se întâmplă e prea interesant și frumos ca să stric eu aici, așa că duceți-vă și vedeți-l. Atenție însă, filmul este unul molcom și apăsător și preferă să fie mai aproape de adevăr decât de spectacol, sunt multe de învățat, dar vă poate și plictisi dacă sunteți mai nerăbdători din fire sau nu vă place sportul în general.

■ ncv

www.

tinyurl.com/7tun6dk

Să vedem câți dintre voi sunt atât de hâtrii la inimă să nu scoată din ei un zâmbet când o să caște gura la animalele din link-ul de mai sus.



tinyurl.com/y42zurt

Îl cunoaște cineva pe Alot? Îl văd în fiecare zi, dar nu știu cine e și de unde vine...

I CARE ABOUT THIS ALOT

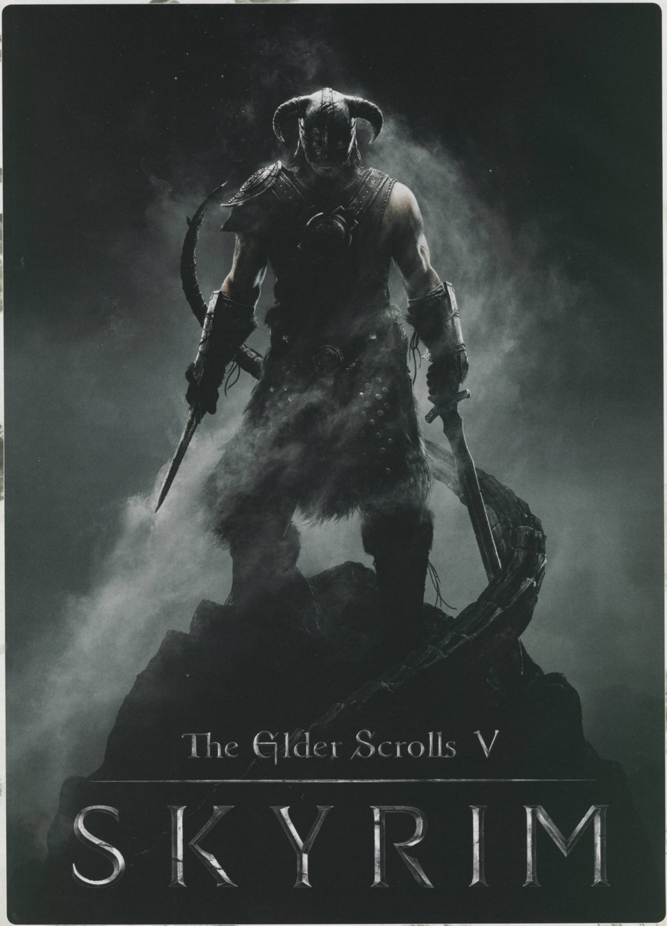


tinyurl.com/3fl7uh8

Având în vedere că tema de astăzi este animale, hai să vedem câteva instantanee cu cățel ce se scutură de apă.



CERINȚE MINIME DE SISTEM
SISTEM DE OPERARE: Windows XP / Vista / 7 PROCESOR: Pentium IV 1,4 GHz MEMORIE: 512 MB RAM PLACA VIDEO: 64 MB VRAM DIRECTX®: 9.0c SPAȚIU PE HDD: 2,6 GB
DEMO
Anno 2070
LEGO Harry Potter: Years 5-7
The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn
MODS
Deus Ex: Unreal Revolution (Deus Ex)
Water (Half-Life 2)
MEDIA
FILME (HD)
Star Wars: The Old Republic
UFC 3 - Pride Mode
IMAGINI
Dark Souls
WALLPAPER
Batman: Arkham City
SCREENSAVER
Rockstar Conveyor
DRIVERE
ATI Catalyst 11.11
NVIDIA ForceWare 285.58 (Windows XP)
NVIDIA ForceWare 285.62 (Windows 7/Vista)
PATCH
The Witcher 2 v2.0
ANTIVIRUS
AVG Free Edition 2012
FREEWARE
7-Zip 9.20
ATI TrayTools 1.7 Beta
CCCP Codec Pack
RivaTuner 2.24cTotally Free Burner 5.0
Nero 9 Free 9.4.12.3d
SHAREWARE
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127
EXTRA
Runes of Magic (cod continut bonus pe disc)
Stealth Bastard (versiune completă)
Manual Broken Sword: The Angel of Death
LEVEL DVD
BROKEN SWORD
THE ANGEL OF DEATH
12.2011
LEVEL
JOC FULL
BROKEN SWORD
THE ANGEL OF DEATH
12+
www.pegi.info
A GAME BY
CHARLES CECIL
DVD-UL MAI CONȚINE
DEMO-URI, MOD-URI, FILME, IMAGINI, DRIVERE, UTILITARE ȘI JOCURI EXTRA


The Elder Scrolls V
SKYRIM

În ediția lunii decembrie veți putea citi:

Routere wireless dual-band
600 Mbps: noul standard de viteză pe wireless!

Vechiul notebook... server pentru acasă!
Server pentru backup, stație de download și recorder video în rețea

iPhone 4S vs. Galaxy Nexus vs. HTC Titan
Un test comparativ între cele mai tari telefoane ale momentului

Toate datele, oriunde
Înlocuiți programele clasice de PC cu ajutorul uneltelor gratuite din cloud

Pentru lista lui Moș Crăciun
Device-urile pe care și le doresc redactorii CHIP





PACHET PROMOȚIONAL!

CHIP DVD + CARTE